PCGAME PARADE N. 46 - NOVEMBRE 1996 - L. 14.900

PC GAME PARADE

BLU ICE: un'avventura fuori dal comune

THE DARKENING: il seguito di Privateer

SHATTERED STEEL VS MERCENARIES

SPECIALE AVVENTURE

TOONSTRUCK
Broken Sword perde il trono



IN PIU'
ROAD RASH, WAR WIND, ALIEN TRILOGY, BEDLAM, ORION BURGER, F22, CLANDESTINY e molto altro ancora



TI PIACEREBBE PROVARE UNA DELLE TUE MOSSE SPECIALI SU DI ME?
PHOTOGRAPHY: ANETTE HAUG
PREZZO CONSIGLIATO L. 79.900
FX FIGHTER TURBO
LA MASSIMA EVOLUZIONE NEI PICCHIADURO PER PC
*Windows 95 è un marchio registrato da Microsoft
NDOWS 95 WINDOWS 95 WINDOWS 95 WINDOWS 95 WINDOWS 95 WINDOWS 95 WINDO
Philips Media
PHILIPS

"Questa rivista non s'ha da fare... a proposito, se fuori piove e poi esce il sole crescono i funghi"

SMAU: divieto di accesso. SMAU: l'evento. SMAU: l'incubo unico e indissolubile. SMAU: perché adesso?
La fiera di riferimento per il mondo dell'informatica nella sua completa totalità è cominciata e, come tutte le riviste di settore, possiamo dire orgogliosi: c'eravamo anche noi! Ma tutto richiede un'organizzazione, tutto richiede un planning di priorità che vanno rispettate e che, ahimé, questo mese, non lo sono state. SMAU è follia. Sì, la follia di decine di migliaia di persone che corrono a destra e a sinistra per ottenere un gadget o una maglietta, vedere massaggiapiedi computerizzati e sistemi per lo smaltimento ecologico di supporti magnetici. Vorrei spiegarvi quali e quanti problemi abbiamo incontrato anche questo mese; inevitabili forse, certo prevedibili, ma se cominciassi a scrivere dovrei veramente dedicare a tutto un supplemento da allegare alla rivista. Oggi che scrivo è il secondo giorno di SMAU e io il Lele ci sentiamo un attimino protagonisti di un'infinita parodia di manzoniana memoria: I promessi sposi; dove un moderno Don Rodrigo SMAU decreta che la realizzazione di PC Game, risultato del matrimonio lavorativo mio, della redazione e del reparto grafico, "non s'ha da fare". E allora ci si trova a combattere contro i mulini a vento per riuscire a stare in quei tempi che tanto abbiamo faticato per calcolare, che tanto abbiamo lottato per mantenere e che forse questo mese non riusciremo a rispettare. Ma non c'è problema... Ne abbiamo passate di peggio e sono sicuro che quel mostro di efficienza con il quale mi sento in debito spirituale per le notti passate da Lunedì 14 a Sabato 19 Ottobre (il poliedrico Lele) riuscirà a portare a termine anche questo numero di Novembre. Colgo l'occasione anche per ringraziare tutti coloro che sono venuti a farci visita al nostro stand. E dopo questo doveroso preambolo benvenuti: ora posso dirlo con un certo senso di orgoglio per ciò che siamo riusciti a fare (almeno il mese scorso): dopo interminabili corse contro il tempo siamo stati la prima rivista a uscire riuscendo ad anticipare tutta la diretta concorrenza. Questo vuole forse dire che siamo giunti al capolinea ideale dal quale la fantomatica sedia di alloro si presta ad ospitarci? Certamente no, anzi, è proprio da questo numero che l'organico di PC Game Parade vuole aumentare la qualità e il numero di recensioni per offrire una rivista ancora più ricca di quello che vi abbiamo proposto sino ad ora. Partiamo innanzitutto con un battesimo del fuoco di tutto rispetto: Toonstruck, nuovo adventure di mamma Virgin, in esclusiva sulle nostre pagine dimostra come la qualità generale dei prodotti si sia notevolmente alzata: il mese scorso Broken Sword ha fatto gridare al miracolo NKZ, questo mese abbiamo la consacrazione tangibile e materiale che la LucasArts ha (almeno provvisoriamente, visto che questa primavera pare che Monkey 3 colpirà "forte e duro") perso il trono di dominatrice indiscussa delle avventure grafiche. Toonstruck, con il suo bel 95%, è riuscito a sconvolgere tutti qui in redazione ricordando i bei tempi andati di Monkey Island e Day of the Tentacle.

La rivoluzione è giunta al termine, dopo mesi di assestamenti e un'interminabile riunione durata ore possiamo confermarvi che PC GAME PARADE ha calibrato i propri parametri di giudizio. E' stata dura, abbiamo fatto veramente l'impossibile, creato tabelle, algoritmi matematici, espressioni ricorsive pressoché infinite, ma siamo giunti finalmente all'atavica conclusione che, al giorno d'oggi, un prodotto che prenda dall'80% in su è da tenere d'occhio (se non addirittura da comprare). Come vi avevo già anticipato il mese scorso se i giochi di qualità aumentano i voti devono necessariamente adattarsi: non possiamo dare 90% a tutto quello che esce sul mercato e, se esiste davvero un PC GAME GARANTITO, questo dovrà essere effettivamente garantito fuori ogni ombra di dubbio; non ci sono ne frazzi, ne mazzi... I classici, come Syndicate Wars, andranno via via attenuandosi sebbene il 95% del mese scorso, se da un lato ha destato un attimino d'interrogativi da parte di alcuni miei amici e colleghi, dall'altro ha trovato ampie conferme sui vari newsgroup di Internet sondati personalmente dal sottoscritto (per non parlare delle riviste europee e dei feedback di voi lettori).

Come potrete constatare voi stessi il numero di recensioni presenti in questo numero è decisamente alto: 25. Grazie all'assenza delle soluzioni (che comunque troverete sul CD di questo numero in formato TXT, RTF e HTML) e allo speciale ECTS del mese scorso abbiamo ridotto la lunghezza degli articoli di minore importanza, Davis Cup e Master of Dimension non hanno bisogno di quattro pagine per essere recensiti; ho quindi optato per un esclusiva (almeno penso sia così) di tutto rispetto: Blue Ice della Psygnosis, un prodotto che andrebbe comprato solo per la quantità di artisti che hanno partecipato alla realizzazione delle musiche (Brian Eno su tutti!).
Probabilmente questo numero ospiterà anche la recensione di The Darkening, che non abbiamo ancora visto; se usciamo in ritardo allora la recensione ci sarà sicuramente. Come dire: non tutti i mali vengono per nuocere.
Come promesso a Stefano il mese scorso (e anche a voi), la rubrica musicale è tornata e non se ne andrà più. Sto valutando se ampliare lo spazio dedicato anche sul CD, in virtù della quantità di moduli che ci state mandando. Comunque, essendo una persona incontentabile, vi invito a spedirne ancora.
Ultimo appunto riguarda la posta: se è vero che da un lato il numero di lettere è aumentato, dall'altro non mi capacito di come gli argomenti trattati siano abbastanza banali. Per carità, siamo una rivista di videogiochi, ma se è vero che avere la posta di Cioè non è quello che vogliamo è anche vero che mi sembra strano che vi vada bene tutto; i prezzi dei videogiochi, la rivista stessa, le tipologie di persone che criticano il settore senza capirci niente. Insomma, fate sentire la vostra voce: PC Game Parade è un canale perché anche la tua opinione; tua di persona che stai leggendo questo editoriale, venga espressa. E allora prendi un pezzo di carta, una penna e una busta (o ancora meglio mandaci un e-mail!)...

Alla faccia di Don Rodrigo, ho finito anche questo numero!

Stefano "BDM" Petrullo
E-mail pcgame@contatto.it

sommario

WORK IN PROGRESS

TEST

PC HOME

RUBRICHE

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Roberto Lo Russo, Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, Massimo Nichini, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Tazio Basiglio.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Monica Bay, Marco Fregonara, Stefania Manca (Estero)

Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media



La Tecnologia LG Electronics



è il nostro Punto di Forza,



perchè il Vostro Sorriso



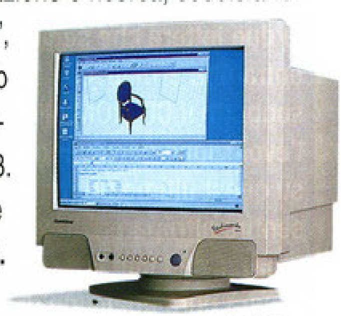
è il nostro Punto di Arrivo.

"LG Electronics presenta Goldstar:
la tecnologia di oggi e di domani."

Quando si parla di tecnologia, c'è un modello che non bisogna perdere di vista: l'uomo. LG Electronics, azienda leader nel mondo, ha fatto suo questo concetto; i suoi prodotti, espressione di un grande lavoro di progettazione e ricerca, soddisfano le esigenze di oggi e quelle di domani. I monitors Goldstar sono disponibili nei modelli da 14" a 20", **alcuni in versione multimediale**. Design ergonomico, funzione risparmio energia per il rispetto dell'ambiente, predisposizione Plug & Play, sono alcune delle caratteristiche di questi prodotti, garantiti anche dalla certificazione ISO 9241- 3. Con il nuovo CD Rom Drive Goldstar a 8 velocità entri nell'immagine e nel suono in tempo reale. **LG Electronics: è semplice, basta un sorriso.**



CD ROM
GARANZIA 1 ANNO



MONITOR
GARANZIA 3 ANNI

GoldStar

ISO 9001
Certificate No. FM 24215

LG Electronics Italia Spa - 20090 Segrate (MI) Centro Direzionale Il Quadrato
Via Modigliani, 45 - Tel. 02/26968.1 - Fax 02/26968.282

CE energy EPA POLLUTION PREVENTER

WALLCOVERING PUBBLICITA' MILANO

get ready

Benvenuti per l'ennesima volta nell'angolo della posta. A dire il vero non ho ancora capito perché lo chiamano "angolo"... forse perché le lettere prima di essere lette giacciono in un angolo della redazione oppure perché "la circonferenza della posta" suonava molto male. Questo purtroppo non è il solo dilemma che mi assilla, ormai da anni infatti mi chiedo perché la settimana debba iniziare con il lunedì oppure perché i piccioni che si piazzano sui cavi elettrici non prendono la scossa neppure quando piove, mentre a me basta toccare il tostapane per volare dall'altra parte della casa con tutti i capelli dritti!
La filosofia applicata alla vita di tutti i giorni è una di quelle cose che mi affascina, come avrete capito, ma forse è meglio tornare sulla terra e darvi una piccola introduzione alle lettere di questo mese. Sarà il tempo, brutto, oppure una coincidenza, fatto sta che questo mese siete stati un po' pigri e di lettere non ne avete spedite tante come al solito. Insomma, tutto questo preambolo per annunciare le due lettere che seguono, entrambe e-mail, che hanno come soggetto il CD-ROM allegato e l'evoluzione dei videogiochi. Proprio su quest ultimo argomento vorrei sentire altri pareri, insomma ragazzi, se i film interattivi vendono ci sarà pure qualcuno di voi che li compra e che si senta in grado di spezzare una lancia a loro favore! Fatevi sentire.

Karim De Martino

Il CD-ROM allegato

Salve a tutta la redazione!
Sono The CheatMAN, un vostro lettore appassionato di Internet e di navigazione, vorrei porvi alcune domande sul vostro stupendo CD-ROM allegato:
1) E' possibile avere delle informazioni sul programma che utilizzate per fare l'interfaccia grafica. Ho visto che si tratta di un programma FREEWARE: dove l'avete scovato?
2) Perché sull'ultimo numero non c'è lo speciale realizzato con le immagini, come avete fatto con Red Allert?
3) Perché non provate a inserire più demo e più programmi shareware nel disco?
Ora basta perché mi sono stufato di scrivere!
Ciao e grazie per le future risposte.

The CheatMAN
<marco.dv@pop.interpanet.it>

Caro uomo-citto,
è sempre molto interessante chiacchierare con te e con tutti i nostri lettori che utilizzano Internet, spesso quando arrivano lettere come questa via e-mail diamo una risposta privata, ma nel tuo caso si tratta di domande a cui penso sia giusto rispondere in questa sede. E allora eccoti le risposte:
1) Il programma che utilizziamo per realizzare l'interfaccia grafica si chiama Corel Click & Create e purtroppo non si tratta affatto di un software distribuito gratuitamente. E' un programma che viene venduto ad una cifra piuttosto alta (mi sembra intorno alle ottocentomila lire, ma non vorrei dire cavolate), che però permette di realizzare prodotti multimediali completi e non solo interfacce grafiche semplici come quella del CD.
2) Sul CD-ROM allegato ci sono quattro sezioni collegate all'interfaccia grafica: demo, shareware, anteprime e speciali. Le ultime due rubriche si alternano tra loro ogni mese, mentre i demo e lo shareware sono un appuntamento fisso, questo perché non tutti i mesi si trovano dei video da inserire nel CD o più semplicemente non c'è lo spazio per metterli (occupano infatti circa 20 Mb l'uno). In questo caso possiamo dedicarci alla realizzazione dello speciale, inserendo nel CD le immagini inedite di qualche gioco. Forse un giorno riusciremo a trovare il tempo per fare sia uno speciale che la rubrica con i filmati, ma per ora, essendo solo a fare il CD-ROM, le cose vanno così.
3) Il problema di fondo è che sul CD-ROM non c'è poi tutto questo spazio, certo sono 640 Mb, ma se consideri che mediamente un demo ne porta via dai 20 ai 100, allora capisci che lo spazio finisce in fretta. Al momento abbiamo aumentato il numero di demo da 12 a 14 e contiamo di restare su questa cifra per qualche mese ancora.

Pac Man forever

Hi Karim, sono un nuovo lettore di PC Game Parade, vi seguo dal numero di Giugno e devo dire che mi piace molto. Tralascio altri complimenti e vengo subito al sodo: che ne pensate in redazione del così rapido evolversi della tecnologia applicata ai videogiochi? Io trovo che i programmatori non ricerchino più qualità come giocabilità e coinvolgimento. Mi sembra che ritengano che una grafica cinematografica e un sonoro da urlo possano sopperire a qualsiasi difetto. Perché voi redattori di riviste del settore non cercate di sensibilizzare le software house a proposito di questo problema? Mi piacerebbe veder pubblicata la mia lettera, anche per conoscere le opinioni di altri lettori al riguardo. Mi piacciono molto le nuove rubriche della rivista, in particolare quella dedicata alla computer music, sono un appassionato di musica da discoteca e i moduli che hò trovato sul CD erano veramente spaziali (leggendo l'articolo di AFC ho visto che diceva di conoscere lo Stephan DJ che ha composto i brani, è forse lui stesso? Se è così fagli i complimenti da parte mia), spero di imparare a comporre al più presto per mandarvi le mie creazioni. Un saluto da un'affollata aula del Politecnico di Milano e in bocca al lupo per i prossimi mesi!

Marco Ferrari

Haloa Marco,
conosco fin troppo bene le "affollate aule del Politecnico di Milano" e in questo momento non ti invidio assolutamente. La strada per diventare Ingegnere è lunga e travagliata, speriamo solo che alla fine ci sia qualche gratificazione per lo sbattimento che stiamo facendo (è da qualche mese a questa parte che il dubbio si è insinuato nella mia mente...). Veniamo all'argomento principale della tua missiva: sono perfettamente d'accordo con quello che dice riguardo alla perdita di giocabilità nei giochi di oggi. L'evolversi della tecnologia digitale ha permesso di realizzare cose fino a qualche anno fa inimmaginabili e sembra che i programmatori facciano solo a gara a chi riempie più CD-ROM con filmati a tutto schermo e sequenze video, ma la parte giocata è quasi sempre di scarsa qualità. Negli ultimi mesi però si sta verificando un'inversione di tendenza e stanno saltando fuori dei giochi semplici e veramente belli come Baku Baku Animal e Sonic della Sega PC oppure il redivivo Rainbow Island, secondo capitolo della saga della Bolle Bollose. Insomma, titoli tipici del mondo console che approdano su personal computer; personalmente penso che si stia imboccando la strada giusta, staremo a vedere...

Shut Down, please

Bella lì, anche questa volta lo spazio è terminato e tra 30 giorni voglio vedere la mia scrivania sommersa dalle vostre lettere. Cosa? Non avete niente da scrivere! Cosa mi tocca sentire, su dai non fate i pelandroni, prendete carta e penna e datevi da fare! Briz.

Karim

MAILBOX

Potete mandare le vostre lettere per la redazione a questo indirizzo:
PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano
...oppure via fax:
02-38010028
...o se preferite via Internet:
pcgame@contatto.it
(il sito che pratica il mailing sicuro!)

posta tecnica

Anche quest'anno lo SMAU ha riservato un numero incredibile di novità e avrà fatto nascere in voi lettori un sacco di dubbi (mentre scrivo lo SMAU non è ancora iniziato ma si sa, questi sono i paradossi redazionali). Chiedete dunque, e vi sarà risposto. Ho ricevuto un fax da un lettore di Torino, che pubblico più che volentieri, anche perché è stato il primo ad indirizzare il suo messaggio "all'attenzione di Matteo Pavesi". Questo mese parliamo di schede video acceleratrici, e del Thrustmaster Formula.

a cura di Matteo Pavesi

Super velocità per i giochi 3D

Caro Matteo, ti scrivo perché sto per acquistare una scheda video e vorrei un parere da parte tua sul genere di scheda da acquistare.
Se non si è ancora capito l'uso che ci devo fare è quello dei video games in particolare quelli in 3D. Appunto per questo chi più esperto di voi in questo campo?
Spero che saprai consigliarmi bene per evitare di fare un cattivo acquisto.
Ti ringrazio per l'attenzione e complimenti a tutti.

Davide Lo Sardo,
Settimo Torinese (TO)

Carissimo Davide, per prima cosa spero che il bus del tuo computer sia PCI, altrimenti potresti avere qualche difficoltà a trovare in giro schede video nuove VL-BUS (Vesa Local Bus).
Le tue esigenze di velocità in ambienti 3D sono proprio la "nuova frontiera" delle schede video, questo è un segmento del mercato su cui infatti si sta spingendo molto.
A questo proposito ti anticipo che nel primo semestre del '97 Intel dovrebbe commercializzare i nuovi processori MMX (Pentium con istruzioni ottimizzate per il multimediale ed il 3D) ed i nuovi chipset PCI in grado di sfruttare al massimo questi Pentium "aggiornati".
Ora come ora, ti consiglio la nuova Matrox Mystique, che combina il chip MGA 1064SG a 64 bit con una memoria di tipo SGRAM, molto veloce e affidabile.
Questa scheda è stata pensata e progettata per ottenere il massimo risultato proprio dai giochi 3D o da quelli che usano le nuove API (set di istruzioni) Direct3D per Windows.
Oltre a essere ottima per i giochi si comporta benissimo anche per tutte le altre applicazioni grafiche.
Uno scheda così, però, nella sua versione base da 2MB di RAM potrebbe costarti intorno alle 450'000, cifra certamente non raggiungibile da tutti, ma senza dubbio ampiamente giustificata dalle qualità offerte dal prodotto.
In alternativa, ci sono altri prodotti validi con costi più contenuti. Ti consiglio i prodotti Diamond Multimedia, le schede della serie Diamond Stealth64. Se invece stai cercando di spendere cerca qualche scheda magari assemblata da qualche produttore sconosciuto ma che utilizzi chip come il S3 Trio64V+.
Schede come quest'ultima citata, usata in abbinamento con particolari acceleratori software (il famoso driver UNIVBE, altri programmi ad hoc per i chip S3) ottengono prestazioni davvero buone, ad un prezzo spesso contenuto. (circa 200.000)

Verso una carriera di pilota

Spett. redazione, ho acquistato da una settimana il volante Thurstmaster T2 corredato della sua scheda joystick ACM card, purtroppo non sono riuscito a settare il gioco Formula One GP2, per sfruttarlo al massimo. Potreste indicarmi i giusti settaggi nel menu' joystick del gioco ? RingraziandoVi anticipatamente per la gentilezza Vi saluto cordialmente.

Giuseppe Candiano
<giocandi@mbox.vol.it>, Messina

Caro Giuseppe, data la mia maniacale passione per GP2, ti faccio i miei complimenti per la tua scelta del metodo di controllo, di auguro di diventare un buon pilota e ti sfido naturalmente a battermi.
Per settare bene il tuo T2 devi innanzitutto entrare nel menu Metodo di Controllo. Seleziona una delle caselle sotto "Tasti" e "Joystick" e clicca su "Menu avanzato". Ti ritroverai nel menu di gestione del controllo. Clicca sulla prima casella libera sotto Tasti e Joystick, poi premi "Modifica nome controlli". Scrivi un nome per identificare il T2 tipo "T2 di Beppe". Fatto questo scegli dal menu "Congegno per lo sterzo" l'opzione "Joystick A Oriz". Lascia invariate le altre caselle. Passa alla sezione acceleratore/freno. Clicca su "congegno acceleratore" e seleziona "Joystick B Oriz", poi fai lo stesso per il freno. Lascia invariati i valori di zona a bassa sensibilità relativi al acceleratore/freno e assicurati che sia lo sterzo sia l'acceleratore/freno siano in modalità Analogica.
Solo così infatti potrai gestire i comandi in modo progressivo. Clicca sulla casella di "Calibrazione non Standard". Nella sezione della Frizione assicurati che sia indicato "Usa cambio marcia".
Nella sezione cambio marcia seleziona il Pulsante 1 del Joy A per salire ed il Pulsante 2 del Joy A per scalare. Infine clicca su Calibra Joystick. Dopo aver calibrato il volante ed i pedali seguendo le istruzioni a video, devi concentrarti sui settaggi dello sterzo. I settaggi che vedi nella prima sezione in alto a sinistra, quella relativa allo sterzo, sono importantissimi. Per prima cosa devi impostare la zona a bassa sensibilità.
Questo valore ti permette di calibrare la sensibilità del volante a seconda di quando lo sposti della pozione centrale. Ad esempio se scegli 40%, il primo 60% di spostamento dal centro avrà una sensibilità costante, nell'ultimo 40% la sensibilità diminuirà progressivamente.
La cosa più importante di questa sezione è senza dubbio la casella di "Aiuto allo sterzo".
Qui sta infatti la differenza tra un buon giocatore ed un esperto. Con l'aiuto allo sterzo la macchina si inserisce automaticamente in curva, e giocare sarà divertente ma non molto realistico.
Se invece togliete questo aiuto vi troverete tra le mani una vettura veramente difficile da gestire, sarete veramente voi a decidere le traiettorie, e dovrete stare molto attenti a come usate il volante se non volete trovarvi fuori strada. Consiglio infine di attivare l'aiuto al controsterzo e di fare qualche prova per determinare la miglior risposta del volante alle alte velocità (menù "riduce con velocità macchina"), ed il giusto angolo di sterzata.

Shut Down, please

Anche per questo mese ho concluso, vi saluto come al solito urlandovi di scrivere, faxare e mandare piccioni viaggiatori...se voi non scrivete come faccio a mostrare al mondo intero la mia incontenibile cultura informatica?

Scrivete a:
"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

All'attenzione di Matteo Pavesi.
Utilizzate la nostra casella postale:
pc-gameparade@bbs.infosquare.it

introduzione

Chi può darvi di più?

Salve a tutti, questo mese lo spazio è poco e le cose da dire sono tante. Per prima cosa devo dirvi che da questo mese ho tolto l'Autorun al CD-ROM in seguito alle lamentele di alcuni lettori. Ora inserendo il CD nel lettore l'interfaccia grafica non partirà da sola, ma sarà necessario cliccare sull'icona PCGAME.
Secondo: anche questo mese i demo sono quattordici e sono divisi in due videate, per passare dall'una all'altra è necessario cliccare sulle frecce nella parte destra dello schermo.
Veniamo ora ai contenuti: la chicca di questo mese è certamente il video di presentazione di Monkey Island 3 che si trova nella directory 'video' del CD-ROM, poi ci sono tutte le utility e i nuovi livelli per Quake e qui devo aprire una piccola parentesi. Il materiale è stato scaricato interamente da Internet e questo è stato reso possibile da una persona a cui va il mio più grande ringraziamento, sto parlando di Andrea, in arte Gandalf, che dalla sede della BBS Infosquare, di cui è sysop, ha scaricato il materiale permettendomi di offrirlo a tutti voi. Sappiate però che quello di questo mese è solo un assaggio e che se resterete sintonizzati su queste antenne ne vedrete delle belle. Naturalmente Quake è un bel gioco, ma non mi sono dimenticato degli appassionati di Grand Prix 2, che nella directory 'stuff\gp2' trovano tutte le utility aggiornate e alcune macchine un po' particolari! Non sto neanche a dirvi dei temi del desktop, delle icone, dei programmi shareware, dei moduli musicali e delle soluzioni di Zork Nemesis e Normality... ops... mi è scappato, vabbè, buon divertimento!

Karim De Martino

istruzioni

Windows 95

Se siete degli utenti di Windows 95 l'utilizzo del CD-ROM di PC Game Parade è molto semplice: inseritelo nel lettore e dopo qualche secondo il programma partirà in automatico. Se questo non dovesse accadere allora cliccate sull'icona PCGAME.EXE nella directory principale del CD. A questo punto siete nell'interfaccia grafica che vi consente di lanciare alcuni demo e installare in hard disk quelli che lo consentono. Se doveste avere dei problemi fate riferimento al box in queste stesse pagine oppure provate l'interfaccia per DOS seguendo le istruzioni di seguito.

DOS

Per chi non possiede Windows 95 o riscontri dei problemi di memoria abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco. Non tutti i giochi girano anche in DOS, e quelli che necessitano Windows 95 non sono contemplati in questa interfaccia. Per saperne di più leggete comunque le istruzioni dei singoli giochi.

demo

Bug!

Un simpatico gioco arcade il cui scopo è guidare un insetto attraverso intricati livelli. Come tutti i giochi realizzati dalla Sega PC, si tratta di un gioco tipicamente da console che gira in Windows 95.
WIN95: Il gioco si installa dall'interfaccia grafica nella directory 'c:\bug'. Per giocare in seguito bisogna cliccare sull'icona del gioco all'interno di questa cartella.

Monster Truck Madness

Il gioco di rally della Microsoft che trovate recensito su questo stesso numero dal sottoscritto. Provate di persona l'emozione di guidare un monster truck, anche via Internet!
WIN95: MTM si installa senza problemi dall'interfaccia grafica del CD. Per giocare è consigliata una risoluzione video di 640*480 a 256 colori.

Necrodrome

La Mindscape ci propone questo gioco in stile Doom, con la differenza che si guida una specie di carro armato super corazzato, anche in questo caso Windows 95 è indispensabile!
WIN95: L'installazione dall'interfaccia grafica non da problemi, l'unica richiesta è il supporto DirectX, se non lo avete già installate prima Monster Truck Madness che comprende tutti i driver necessari.

Screamer 2

Il gioco di guida Made in Italy che abbiamo recensito nello scorso numero di PCGP (voto 92%). Per ulteriori dettagli andate a rivedere la recensione.
WIN95: Il gioco si installa dall'interfaccia grafica, ma è consigliato giocarlo in DOS.
DOS: Per installare il gioco in hard disk utilizzate il comando DOSGAME 1.

Star General

Dopo Panzer General, Allied General e Fantasy General, la Mindscape ci propone questa ennesima simulazione ambientata però nello spazio.
WIN95: Il gioco è nativo per Windows 95 e si installa dall'interfaccia grafica.

ToonStruck

Il CD di questo mese vi offre la possibilità di provare in prima persona il nostro gioco di copertina e penso che questo non necessiti di ulteriori spiegazioni.
WIN95: Il demo è per DOS perciò è preferibile installarlo da Windows 95 e poi giocarlo in sessione DOS.
DOS: ToonStruck si installa in hard disk con il comando DOSGAME 2, per giocare seguite le istruzioni a video.

Animal

Il gioco più delirante dell'anno è arrivato! Un avventura grafica il cui protagonista è un salsicciotto, il resto lo potete leggere nel 'Work in Progress' qualche pagina più avanti.
WIN95: Il demo da parecchi problemi se eseguito in finestra, vi consiglio quindi di riavviare il computer in modalità MS-DOS e seguire le istruzioni che seguono.
DOS: Per installare Animal sul proprio hard disk utilizzate il comando DOSGAME 3 e seguite le istruzioni a video.

Dungeon Keeper

Si tratta di un rolling demo dell'ultimo giocone della Bullfrog. Il demo da parecchi problemi in Windows e ho preferito non inserirlo nel menu dell'interfaccia grafica.
DOS: Installate il demo in hard disk con il comando DOSGAME 4.

Hyperblade

Lo sport del futuro si chiama Hyperblade: molto simile come genere al vecchio Speedball 2, ma con grafica 3D e tanta violenza gratuita.
WIN95: Il gioco funziona solo in Windows 95 e si lancia dall'interfaccia senza installazione. Prima però di lanciarlo assicuratevi di avere installato i driver DirectX che trovate tra l'altro nel demo di Monster Truck Madness.

Lord of the Realms 2

Un seguito molto atteso da tutti gli appassionati di giochi di strategia, che funziona però solo in Windows 95.
WIN95: Per installare Lords of the Realms 2 cliccate sull'apposito bottone dell'interfaccia grafica.

Pinball Construction Kit

Dai maestri dei giochi di flipper arriva il primo programma per realizzare tavoli da soli. Solo per Windows!
WIN95: Installate tranquillamente il gioco in hard disk cliccando sull'icona "Pinball CK".

SWIV 3D

Ricordate il vecchio SWIV per Amiga? Si tratta di un gioco arcade con la stessa giocabilità di allora, ma con la grafica di oggi a cui è stata aggiunta la terza dimensione...
WIN95: Anche in questo caso l'installazione non da problemi, basta cliccare sull'icona del gioco.

Blue Ice

Uno dei pezzi forti di questo CD è rappresentato da questa avventura surreale completamente in italiano. La recensione è su questo stesso numero, il demo in esclusiva solo su PC Game Parade (non è per tirarcela, ma quando ce vo' ce vo'!).
WIN95: E' preferibile giocare il demo in DOS, ma si può comunque installarlo dall'interfaccia grafica.
DOS: Il comando per installare Blue Ice in hard disk è DOSGAME 5. Buon divertimento!

Nascar Racing 2

Penso che Nascar 2 non abbia bisogno di particolari

presentazioni: si tratta di un gioco di guida, dategli un occhiata voi stessi.
WIN95: Il gioco si installa e funziona anche in Windows 95, benché sia originario per DOS.
DOS: Per installare NR2 digitate il comando DOSGAME 6 e seguite le istruzioni a video.

shareware

File Type Changer

Si tratta di un programma semplicissimo che si installa in pochi secondi. In pratica aggiunge un opzione al menu che compare in Windows 95 quando si seleziona un file e si preme il pulsante destro del mouse. Serve per cambiare l'estensione dei file con un semplice click.

Thunder Tools

Una serie di utility per Windows 95 che aggiungono numerose opzioni ai vari menu di sistema.

Operazione Luce

Un gioco shareware realizzato da una nuova software house italiana: Studio Bitplane. Si lancia direttamente dall'interfaccia grafica, ma può essere giocato anche in DOS.

Theme.Create!

Da mesi ormai vi ho abituati a decine di temi per il desktop di Windows 95, oggi finalmente potrete realizzarli voi stessi con questo programma. Non dimenticate poi di mandarmi le vostre creazioni che saranno ben accette e i migliori temi saranno inseriti nel CD di PC Game (se poi voleste realizzare il tema stesso di PC Game, o addirittura il vostro, fatecelo avere!)

WS FTP

Un ottimo programma di FTP per Windows 95 dedicato a tutti i nostri lettori che dispongono di un abbonamento a Internet.

Mod for Win

Torna la rubrica musicale di Stefano Gradi e per sentire i moduli che si trovano nella directory 'mods' è indispensabile questo lettore.

Aiuto, panico, l'interfaccia non funziona...

L'interfaccia di PC Game Parade è molto bella, anzi ammettetelo: è LA più bella! Purtroppo però solo ZXESXXJEAS di Alfa Centauri è capace di fare un CD-ROM che funzioni sul 100% dei computer della galassia, e visto che alla nostra casa editrice risultava troppo dispendioso assumere questo portento della natura si sono dovuti accontentare di me. Ora, i problemi che potete incontrare con il nostro CD sono essenzialmente riconducibili a tre: a) non funziona l'interfaccia, b) non funzionano i demo, c) il CD ha dei buchi o dei graffi e il vostro lettore lo rifugge. Ecco come risolverli.

Problemi con l'Interfaccia

La questione è riconducibile ad un problema di palette, provate a cambiare la risoluzione dello schermo e il numero dei colori (sempre riavviando il computer) e dovreste risolvere tutto. Se proprio non riuscite vi toccherà lanciare i demo con l'interfaccia per DOS o direttamente dalle loro directory. La cosa è comunque molto semplice perché sono un tipo molto ordinato e i demo li ho messi tutti nella directory 'giochi'. In genere i comandi per installare i giochi si chiamano SETUP o INSTALL, raramente PIPPO o ANTONIO. Non c'è una regola fissa, ma di solito gli eseguibile sono pochi e uno di quelli serve per fare partire il gioco.

Problemi con i Demo

Se non riuscite a far partire un demo il problema è al 99% delle volte causato da un'insufficienza di memoria. In ogni caso cercate il file di istruzioni del demo e vedete se vi dice qualcosa a riguardo. Provate poi a copiare i demo in hard disk e levare i driver del CD-ROM e lo Smartdrive dai file di configurazione per liberare memoria base. I giochi che danno problemi di questo tipo sono comunque sempre meno perciò non preoccupatevi e se proprio siete disperati chiamate in redazione giovedì pomeriggio dalle 14 alle 18 chiedendo di Karim De Martino (che poi sarei io!).

Supporto difettoso

Ultima questione: il CD è danneggiato! Purtroppo non possiamo fare i miracoli, perciò se il CD-ROM è bacato, e in questo caso ve ne accorgete subito perché la superficie è rovinata, dovete rimandarlo all'indirizzo qui sotto e in tempi ragionevoli ne riceverete uno nuovo perfettamente funzionante.

Editoriale Top Media
Servizio Sostrituzioni
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

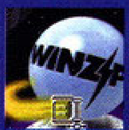
temi del desktop

I temi del desktop sono combinazioni di suoni e icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95. Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus! Questo mese trovate REM (New Adventure in Hi-Fi), Sepultura, Dream Theatre, Hexen, Worms, Casper e altri. I temi li trovate nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Winzip, che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vostro hard disk (il percorso standard è 'c:\programmi\plus!\themes', ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti i file di testo con le istruzioni relative a ogni tema.

soluzioni

Da questo numero le soluzioni dei giochi saranno solo su CD-ROM in modo tale da dedicare più spazio alle recensioni all'interno della rivista. Questo non vuole dire che le soluzioni siano sottovalutate infatti chiunque è libero di stampare il testo che gli interessa e vedere le immagini sul proprio PC. Questo mese trovate le soluzioni complete di Zork Nemesis e Normality. Come sempre il testo è disponibile in diversi formati: TXT, che si apre anche da DOS con il programma EDIT, RTF per Word e infine HTM che può essere visualizzato con un browser WWW come Netscape o Explorer. In particolare questo ultimo formato contiene anche i collegamenti ipertestuali alle immagini.

powered by



WinZip 6.1
Come ogni mese nella directory 'share/winzip' trovate l'ultima versione di WinZip per Windows 95 e Windows 3.1. Questo programma serve per scompattare i temi del desktop e tutti i file con estensione .ZIP presenti nel CD ed é universalmente riconosciuto come il miglior programma di compressione.

e inoltre...

Icone. Si trovano nella directory 'stuff\icone' e per decomprimerle bisogna utilizzare il programma Winzip che trovate nel CD. **Internet Gaming Zone.** Si tratta di un software per collegarsi al sito giocoso della Microsoft e giocare on-line alcuni giochi da tavolo e di carte. Per installare il programma è consigliato copiare il file eseguibile dalla directory 'stuff\gamezone' in hard disk e poi lanciarlo. Per utilizzarlo, una volta installato, aprite una normale connessione Internet con il vostro browser e poi lanciate il programma. **3D Helicopter Simulator.** Nella direcotry 'stuff\helisim' trovate questo rolling demo del prossimo gioco della Blue Byte. Se tratta di un simulatore di volo graficamente molto promettente, come avrete modo di vedere voi stessi. Il programma gira solo in Windows. **Utility per GP2.** Continua lo speciale su GP2 della Microprose con tutte le utility del mese scorso aggiornate e delle auto speciali come quella di X-Files... Tutto nella directory 'stuff\gp2'. **Normality Screeen Saver.** Chiude il CD lo screen saver di Normality il gioco della Gremlins che ha come protagonista il giovane Kent. Il file zippato si trova nella directory 'stuff\kent95' e come sempre per decomprimerlo dovrete utilizzare il Winzip , copiare il file SCR nella directory di Windows e configurarlo da pannello di controllo.

legenda



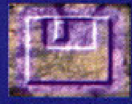
Anteprime: Permette di passare alla schermata delle anteprime contenente i filmati dei giochi di prossima uscita.



Speciale: Ogni mese uno speciale su un gioco o una software house, realizzato con schermate inedite e artworks.



Demo: Il piatto forte del CD sono le versioni dimostrative dei giochi commerciali, per DOS e Windows 95.



Shareware: Utility e programmi per Windows in versione dimostrativa, direttamente da Internet.



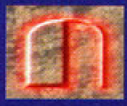
Audio Off: Toglie il sonoro.



Audio On: Abilita il sonoro.



Aiuto: Visualizza la schermata d'aiuto.



Uscita: poco originale, ma indispensabile. Serve per uscire dal programma.

Speciale Quake

a cura di
Diego "Douglas" Cossetta

Ed anche per questo mese, gli irriducibili del Terremoto targato ID troveranno nel CD pane per i loro anfibi! Se avete infatti finito il livello Nightmare in due giorni, se usate la sparachiodi per pulirvi i denti, o se mangiate Vores e Shamblers per colazione... allora questo è proprio quello che fa per voi: ben 25 (venticinque!) mega tra nuovi wads, deathmatch, utility e chicche varie per il naturale erede al trono di Doom.

E se anche questo non vi dovesse bastare... beh, non vi resta che aspettare fiduciosi il CD del mese prossimo!

Ma vediamo ora nel dettaglio cosa vi aspetta.

NUOVI LIVELLI (Directory LEVELS):

Qui potrete trovare ben 25 nuovi livelli da esplorare, e ripulire da tutte le ripugnanti ed inospitali creature che proveranno a pararsi davanti a voi.

Per poter giocare i diversi wads, sarà sufficiente unzippare i relativi file nella directory in cui avete installato Quake e seguire le istruzioni contenute nella documentazione allegata; vi ricordo che ogni livello è corredato da un file di testo [.txt] che ha lo stesso nome del file zip, e in cui sono contenute informazioni stringate ma esaurienti relative al nuovo livello.

MODIFICHE DELLA CONFIGURAZIONE BASE (Directory CONFIG):

Colori dei vestiti (kcolor.scr, mcolor.scr): grazie a questo patch, potrete far sì che i vostri vestiti continuino a cambiare colore, ogni volta che vi muoverete in avanti con la tastiera o con il mouse.

Zoom e mirino automatico (snap3x.txt, zscope.scr): c'è qualche particolare di un fondale che vi è sfuggito?

Ora potrete risolvere il problema grazie all'opzione di zoom. Non vi basta? Beh, allora sappiate che potrete anche centrare automaticamente il mirino sul bersaglio.

Autofire (autofire.txt): credo che non necessiti di ulteriori spiegazioni...

Invulnerabilità (axcellv1.zip): da adesso potrete diventare invulnerabili, svolazzare per i livelli o modificare a vostro piacimento le leggi di gravità (spassoso, no?).

Configuration Loader (cfgloadr.zip): file batch che vi eviterà la scocciatura di caricare manualmente ogni volta la vostra configurazione.

Centramento della visuale (mlook.zip): grazie a questo script, non vi capiterà più di farvi sorprendere col naso per aria e di metterci una vita per mirare e seccare il vostro avversario: mlook provvederà infatti a ricentrare automaticamente la vostra visuale, non appena rilascerete il tasto del mouse. Configurazioni ottimizzate (qadv_20.zip, qcfg33.zip, qcfg34n): file di configurazione ottimizzati, per far sì che non dobbiate settare tutte le opzioni ad ogni partita. Configurazione per mouse (wilco123.zip): ottima per tutti coloro che, per giocare con Quake, vogliono utilizzare un mouse a 3 tasti.

MULTIPLAYER (Directory MULTI):

Statistiche del deathmatch (dm_stats.zip): se ogni volta che giocate contro un amico, andate in paranoia perché non riuscite a trovare carta e penna per segnare i risultati dei vari scontri... I've the solution: ecco a voi un programmino utile utile, che terrà aggiornate tutte le statistiche relative ai vostri deathmatch... facile, no?

Rapporti col server (quakeexp.zip, quakenet.zip, quarc02.zip): tools per tutti coloro che hanno la necessità di trovare un server, per giocare con Quake su Internet ; da oggi, dunque, connettersi e comunicare con avversari di tutto il mondo, non sarà più un problema.

Deathmatch manager (qdm20b12.zip, qm.zip, qm12.zip, qsfetch.zip): tutto il necessario per gestire il collegamento e la partita durante un deathmatch, scegliendo tra diverse modalità di connessione.

Ricerca di un server (qspy*.zip): database contenente una gran quantità di server a cui è possibile collegarsi per giocare a Quake in rete.

"Insulti digitali" (qtalk.zip): avete mai sognato di poter scegliere tra 6 tipi di insulti, da lanciare al vostro avversario durante un deathmatch? Se la risposta è sì, il sogno è diventato realtà.

Collegamento via Ethernet (qukipdos.zip): serie di utilities e drivers per giocare con Quake su una rete Ethernet.

Gestione della partita in rete (rift*.zip): utility grazie a cui potrete facilmente settare e gestire tutte le opzioni più comuni e utili per i deathmatch in rete.

Statistiche del server (qstat1-4.zip): Adesso potrete sapere se qualcun altro è connesso allo stesso vostro server per giocare con Quake; se fossero connessi altri giocatori, potreste analizzare tutte le statistiche relative alle partite da essi disputate sul server stesso.

MANIPOLAZIONE DELLA GRAFICA (Directory MODELS):

E' qui che troverete alcune tra le chicche più belle e divertenti di questo speciale; grazie a questi patch potrete sostituire molti tra gli elementi grafici originali, rendendo più vario, nuovo e divertente quello che è già una pietra miliare nel suo genere.

Personaggi famosi (c3po.zip, dress.zip, hansolo.zip, qspawn.zip, playmdl.zip, playtex.zip): ebbene sì, signori... sono lieto di annunciarvi che da oggi potrete giocare a Quake impersonando a vostra scelta nientepopòdimenoché C3PO e Han Solo (direttamente dal set di Guerre Stellari), Sailor Moon (è da una vita che lo sogno!!! NdKDM) Spawn, He-Man, Terminator, Superman, il comandante Picard, l'Avatar e molti altri... e scusate se è poco!

Personaggi meno famosi (anomaly.zip): Altri personaggi da sostituire al player originale o ad alcuni dei nemici.

MODALITA' GRAFICHE (Directory IDEDIT):

Fonti di luce (qbsp*.zip): patch per migliorare gli effetti ed i giochi luminosi durante il gioco ; diverse versioni finalizzate ad una migliore ottimizzazione per sistemi differenti (Pentium, Pentium Pro, Windows95, Windows NT).

VARIE (Directory CUSTOM):

CD Audio Player (cds.txt): tool molto utile per chi, invece delle musichette originali, vuole ascoltare qualcosa di più "cattivo" per calarsi maggiormente nel personaggio: ecco dunque la possibilità di ascoltare un qualsiasi CD audio, e di personalizzarsi così la colonna sonora.

Trackball e mouse a 3 tasti (qcfg19.zip): configurazioni dedicate a periferiche di controllo "alternative".

E per questo mese potrebbe anche essere tutto... a risentirci il mese prossimo per altre succose novità dedicate ai maniaci di Quake!

Music 4 The People

Forse questo mese riuscirete a leggere questa rubrica; la pausa si è resa necessaria per trovare un nome adatto, adesso che mi sono deciso si può continuare. Scherzi a parte, il nostro capo supremo si è trovato costretto a tagliare Music 4 the People per motivi di spazio, ma mi ha anche promesso che è stata la prima e l'ultima volta, sperem.

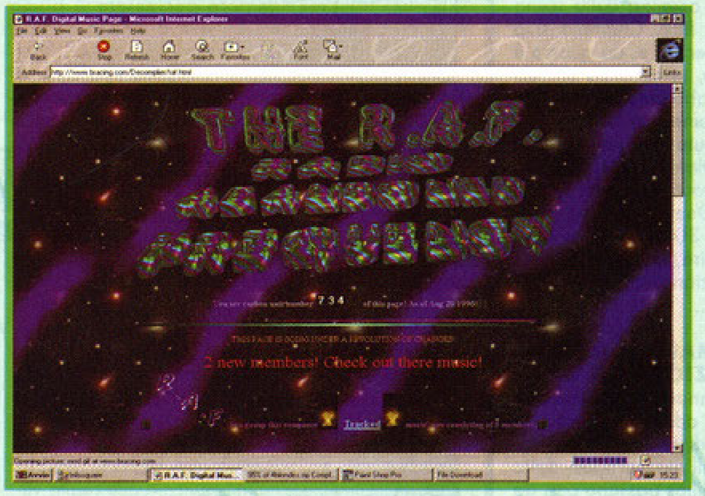


a cura di Stefano Gradi

Va bè, poco male, il mese di pausa mi è servito per ripensare alla struttura della rubrica, non pensavo riuscisse a catalizzare l'attenzione di tanta gente: il numero di lettere, dischetti ed e-mail ricevuti a Settembre mi ha veramente sorpreso, grazie!

Allora, ormai quasi tutti dovrebbero aver ripreso le lezioni, chi a scuola e chi all'università; magari qualcuno spinto dalla passione si è iscritto a qualche corso di arpa classica o di clarinetto. Bene, saper suonare uno strumento è un'emozione unica, sempre nuova (magari sa anche di cioccolato... ehm, okay la pianto, non dirò più cavolate), ricordatevi: MUSIC IS LIFE! Sul CD di questo mese trovate, oltre alla solita raccolta di moduli, il quarto set di strumenti per il Fast Tracker; vi rammento che sono di altissima qualità, campionati a 16bit con una frequenza di 44100Khz.

Il mese scorso avete trovato una trentina di effetti sonori di tutti i tipi, dal classico applauso al raggio laser, dal sibilo del vento al "driiin" del telefono; questa volta... boh, non lo so ancora, ho trovato un nuovo archivio fornitissimo e devo ancora selezionare i campionamenti migliori, conto di riuscirci in tempo per la chiusura del CD (Karim non ti preoccupare!). Come detto poco fa, iniziano ad arrivare anche i primi lavori realizzati da voi, questo mese vorrei salutare Mauro Recchia, un lettore di 23 anni appassionato di musica heavy metal che è stato il primo in assoluto a inviarci dei moduli, per la precisione due. Il primo, chiamato semplicemente "First", è il suo primo tentativo, purtroppo non molto ben riuscito, non ha una sua melodia definita, tutti gli strumenti sono usati come accompagnamenti di un qualcosa che sembra sempre arrivare e invece non arriva, o meglio, arriva solo nell'ultimo pattern senza però avere un accompagnamento. Netto miglioramento per quanto riguarda il secondo modulo, "Back in Black" remix di una famosa (almeno secondo quanto mi hanno detto dei miei amici

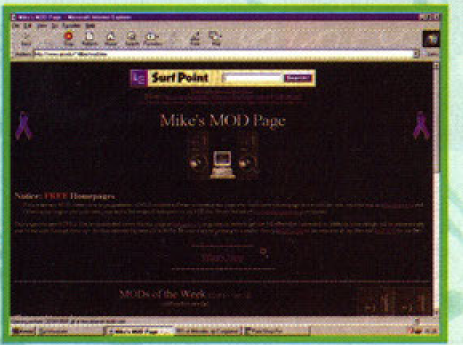


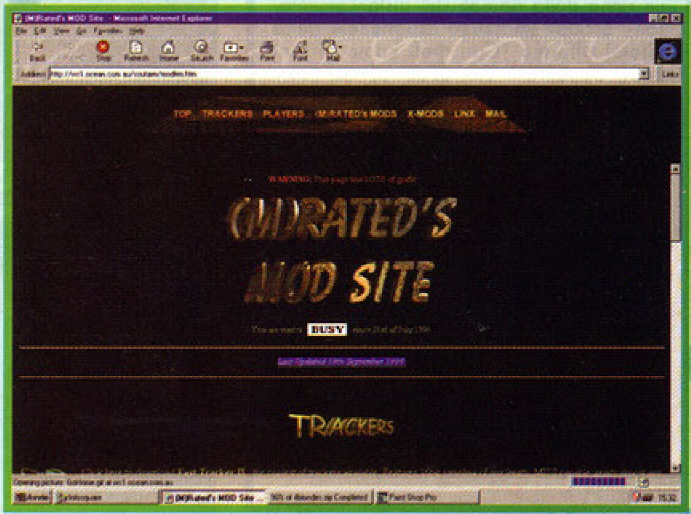
competenti in materia, io di solito mi rivolgo verso altri generi musicali) canzone degli AC/DC. Il risultato è gradevole, forse Mauro è stato aiutato dal fatto che conosceva lo spartito della canzone (I due moduli li avete trovati sul CD di Ottobre). Dovete scusarmi ma non ho avuto il tempo materiale di ascoltare tutti i vostri moduli (intanto complimenti a LVDJ, Albanese.xm mi ha fatto morire dal ridere), vi assicuro che dal prossimo mese risponderò a tutte le vostre domande e inserirò nel CD le musiche più belle.

Prendendo spunto dal modulo "Back in Black", trasposizione di una canzone già esistente, vi darò alcuni consigli per "rifare" delle canzoni famose.

Per prima cosa munitevi di un buon paio di cuffie stereo, magari simili a quelle dei DJ, in grado di isolarvi dai rumori esterni. Con gli occhi chiusi, e le mani sulle cuffie, concentratevi sulla canzone e cercate di stabilire il numero e il tipo degli strumenti utilizzati; una volta individuati andate cercare quelli che più gli assomigliano. Ascoltate più volte la canzone cercando di sentire soltanto lo strumento che vi interessa, dovete riuscire a eliminare tutti i suoni indesiderati. Preparate poi un numero di canali almeno pari al numero degli strumenti utilizzati. La prima cosa da fare è stabilire il numero di battute al minuto (BPM, Beats Per Minute), per farlo concentratevi attentamente sullo strumento (solitamente i bassi) che determina il ritmo del brano e contate quante volte lo sentite, per esempio, in quindici secondi, poi moltiplicate per quattro e siete a posto. La velocità di un modulo è indipendente dai BPM, solitamente si lascia quella di default (06). Ok, il passo seguente è trasferire lo strumento che vi ha aiutato a stabilire i BPM su un canale del modulo.

Successivamente vi consiglio di prendere in esame eventuali batterie, poi i piatti, le stringhe, gli accompagnamenti e così via. La melodia principale deve essere l'ultima cosa che riproducete, avendo già realizzato il contorno, vi sarà estremamente più facile realizzare il piatto principale. Oops, lo spazio a mia disposizione è terminato, ci sentiamo il prossimo mese, Stay Tuned!





IN GIRO SI DICE CHE...

IL RITORNO DEI MAGNETIC FIELDS. Avremmo potuto fare una recensione questo mese del loro gioco, ma il tempo e lo SMAU sono stati la nostra rovina, come sempre, come al solito. C'è da dire comunque che chi non conoscesse questo team di programmazione meriterebbe poco poco la crocifissione in sala mensa. Comunque oggi mi sento buono nonostante la sfiga si accanisca e l'anarchia stia prepotentemente prendendo il sopravvento qui in redazione: chi di voi si ricorda un computer chiamato Amiga? Vedo che siete in molti, bene, allora non potete non ricordarvi di Lotus Turbo Challenge; gioco di corsa "alla Out Run" che fece scalpore (ne uscirono anche due seguiti). Bene, i Magnetic Fields sono finalmente tornati sul mercato dopo un periodo di apparente assenza dalla scena videoludica mondiale: Rally Championship è il loro nuovo titolo per PC e, da quanto è successo in Inghilterra, sembra sia un successone. Il demo che abbiamo avuto modo di vedere all'ECTS prometteva bene, quando poi abbiamo saputo che nelle charts inglesi il titolo in questione è al terzo posto dei CD ROM più venduti (secondo solo a Tekken2 e Formula One della Psygnosis) nella settimana dal 30 Settembre al 5 Ottobre, beh, come dire, ci siamo convinti che almeno una citazione nelle news era quantomeno doverosa...

PHILIPS MEDIA MANDA TUTTI IN CASSA-INTEGRAZIONE. La Philips Media Europe ha annunciato, destando molto scalpore tra gli addetti ai lavori, un taglio dei dipendenti di oltre il 90 percento. Gli stipendiati dall'ala europea della sezione software di Philips passano così da una paio di centinaia a poco più di 15 elementi, che lavoreranno per una software house molto differente dalla gestione precedente, con ovviamente una decisa riduzione delle uscite annuali e un differente target di mercato. E noi che ci lamentiamo della Fiat!

INTERPLAY PRESENTA IL PRIMO "EURO-TITOLO". La filiale europea della famosa software house americana ha annunciato in questi giorni il primo progetto completamente sviluppato in proprio. Ad un anno dalla nascita del distaccamento, Tony Bickley (massimo esponenete della filiale) afferma "Con titoli come Virtual Pool, Descent e Conquest of the New World alle spalle, abbiamo una bella eredità! Faremo di tutto per dimostrarci degni della qualità implicita nel marchio Interplay". Auguri!

E' SE SYNDICATE ARRIVA, GLI ALTRI FUGGONO CON LA CODA FRA LE GAMBE... Una notizia arrivata direttamente dal Regno Unito (o meglio, dai rivenditori del Regno Unito...): Syndicate Wars (finalmente giunto nei negozi), incoraggiato dalle critiche più che positive della stampa specializzata, si prepara ad essere uno dei giochi più "hot" del mercato, forte del fatto che anche gli annunciati Tunnel B-1 (della Ocean) e Die Hard Trilogy (Fox Interactive) sono stati ulteriormente posticipati.

ATMOSFERE DIGITALI

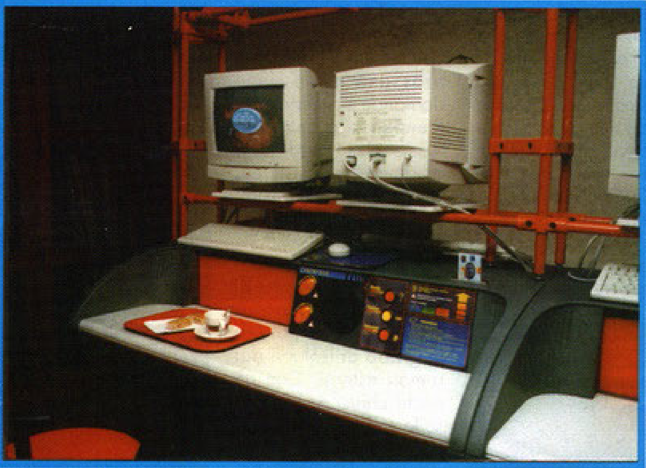
ATMOSFEAR

Una notizia che dovrebbe rendere felici tutti i videogiocatori "da gruppo", quelle persone cioè che preferiscono spendere qualche ora di fronte ad un monitor insieme ad amici e parenti (ovviamente quando questo è possibile) invece di passare il tempo in sessioni per così dire solitarie. Ricordate quel gioco da tavolo chiamato Atmofear che all'epoca (si parla di un paio d'anni fa) fece scalpore per essere il primo gioco da tavolo "semi-interattivo" che prevedeva l'utilizzo di una videocassetta sulla quale erano registrati indovinelli, quiz e tutta una serie di espedienti ideati dal cattivone di turno per boicottare la corsa per la vittoria contro il tempo dei giocatori "reali" ? Bene, quando leggerete questa news dovreste trovare nei negozi specializzati Atmosfear per PC CD-ROM.
La struttura di gioco è rimasta pressochè la stessa, sennonchè al posto del videoregistratore questa volta il perfido rivale ha trovato casa tra i chip del vostro home computer. Il gioco permette a uno o più giocatori (fino ad un massimo di otto) di divertirsi ad una lotta senza esclusione di colpi... ma attenzione: vi consiglio di creare atmosfera (e scusate il gioco di parole) altrimenti perderete gran parte della situazione "da brivido".
Buon divertimento!

TORINO CITTA' VIRTUALE?

Torino Lingotto Fiere, 20-24 novembre 1996. Queste le coordinate spazio-temporali (vabbè, forse non è la giusta accezione, però sembra funzionare...) della prima manifestazione che permetterà di toccare con mano il virtuale (evvai di paradosso!). Hobbytronica, questo il nome dell'evento, si prefigge di raccontare, dimostrare e presentare tutti i progressi di un campo così promettente come appunto sembra essere la multimedialità applicata alla realtà virtuale. Nei numerosi (almeno secondo le promesse degli organizzatori) padiglioni dell'evento, potrete provare l'ebbrezza di una vera/finta partita di baseball, dimostrare agli amici la vostra bravura nel golf, provare l'ebbrezza di un volo rasente sulla torretta di controllo in puro stile Top Gun ed assistere ad una proiezione olografica (uno dei primi esperimenti di cinema 3D). Insomma, se siete incuriositi dal mondo fittizio o semplicemente volete passare qualche ora a scoprire cosa ci aspetta nei prossimi anni , tenetevi liberi per visitare Hobbytronica.

MANGIARE VIRTUALE E DIGERIRE NEL CYBERSPAZIO



Purtroppo siamo ancora molto lontani dal giungere a non dover preoccuparci per mangiare (anche se, facendo il nostro lavoro, a volte capiti di essere "vittime" di sontuosi rimborsi spese), ma la Cyberfood di Zurigo ha messo a punto un sistema di ordine elettronico dedicato ai locali pubblici. Inizialmente la news è arrivata in redazione nella completa indifferenza, ma quando sono riuscito a vedere le foto di questo sistema ne sono rimasto veramente colpito: sembra l'Enterprise.
Si ordina al tavolo, si usa il computer navigando in Internet ricevendo le pietanze ordinate in completo automatismo.
Questo, se da un lato vuol-dire non poter più cercare di accalappiare la cameriera, dall'altro vuole anche dire che le attese per mettere sotto i denti qualcosa (sono le 23:30 e non ho ancora mangiato nulla porca pupazza, e questo perché? Siamo in chiusura!) sono pressoché nulle. Visto che, come già detto, potete anche navigare su Internet i problemi di attesa sono veramente zero.

PAC-MAN DIVENTA VIRTUALE

Pac-Man, il mito di un'intera generazione de player è in procinto di adattarsi alle nuove tecnologie informatiche. La Virtuality Inc., il più grande sviluppatore di sistemi di Realtà Virtuale Immersiva (IVR), ha annunciato la progettazione di Pac-Man VR dopo aver firmato una licenza di utilizzo con il possessore dei diritti sul personaggio (la storica Namco). "Per la prima volta sarà possibile vedere il mondo attraverso gli occhi di Pac-Man, correre per i labirinti e scappare dai fantasmi come se tutto questo fosse reale" ha dichiarato il portavoce della Virtuality Inc Mike Adams.

Ad essere sincero io non sarei così felice di sentirmi Pac-Man: sarà anche un eroe, ma solo all'idea di diventare tondo e giallo rabbrividisco, fate un po' voi (tondo lo sei già, giallo no, ma possiamo rimediare... NdBDM).

3D Blaster VS Mystique

Dopo l'uscita della Mystique era inevitabile che la Creative non accellerasse i lavori per fare uscire la versione PCI della sua 3D Blaster. Da quello che abbiamo potuto vedere a SMAU la lotta tra le due schede sarà veramente dura e dire chi la vincerà non sarà poi così facile; per ciò che riguarda le caratteristiche possiamo parlare di 4 Mega di EDO DRAM, processore video Rendition Verité V1000 RISC, bilinear filtering, antialiasing, Z-buffering più altre cosine del genere, riproduttore MPEG1, risoluzione video massima 1280*1024 a 65000 colori ecc. Per ciò che riguarda i giochi forniti in bundle parliamo di Toshinden Special Edition, Flight Unlimited, Rebel Moon e l'immancabile versione shareware di Quake. Che dire? Mystique ha forse trovato un degno concorrente?



OCEAN E ACCLAIM INSIEME IN AMERICA. Ocean ha firmato con Acclaim un contratto della durata di un anno per la distribuzione da parte di quest'ultima dei prodotti della casa inglese negli Stati Uniti. L'accordo comprende tutti i titoli della storica software house per qualsiasi piattaforma siano sviluppati (PC CD-ROM, Playstation ed Saturn).

Questa mossa venne predetta qualche mese fa dal chairman della Ocean che affermava di voler coprire il mercato americano in un modo migliore di quanto non fosse stato fatto finora dalla sua azienda.

L'ACTIVISION CONQUISTA CUBA. L'Activision ha recentemente stipulato un trattato di distribuzione con la Parsoft Interactive per acquistare i diritti mondiali di tre delle sue simulazioni aeree.

Ed è in questo contesto che la software house si aspetta di commercializzare per il periodo natalizio A-10 Cuba.

Gli altri due titoli, rispettivamente A-10 Gulf e Dogfight, sono previsti per il 1997.

A-10 Attack è risultato essere uno dei titoli più appetitosi in ambiente Macintosh, con ben 80.000 acquisti dal suo lancio.

E' comunque giusto monitorare anche il resto delle software house visto che, in campo di simulazioni, di concorrenti

NEWS

ce ne sono un bel po': F22 della Novalogic (recensito su queste stesse pagine), iF22 della Interactive Magic, Hind (recensito in queste pagine) per non parlare di Falcon 4.0.

ANCORA N64. Negli States la nuova Console ha fatto stupire per il successo riscosso: 350.000 unità vendute a 3 giorni di distanza dal lancio sul mercato.
E Howard Lincoln rincara la dose. Sapendo che la macchina è uno degli oggetti di desiderio più gettonati come regalo di Natale dagli user più giovani, afferma che in concomitanza con le feste si pensa a un 'Cabbage Patch Doll'.
E' curioso il fatto che la fortunata vendita sia avvenuta nonostante la limitata disponibilità di giochi a disposizione: per la precisione solo Super Mario 64 e Pilot Wings. E per quanto riguarda il primo titolo, gioia per la grande diffusione che ha ottenuto: un rapporto Console/Gioco di 1:1...chissà come mai !?!
Grande entusiasmo anche se si tiene conto delle vendite del primo giorno, che i concorrenti delle Sega hanno raggiunto in 32 settimane con il Saturn e quelli della Sony in 13 con la Playstation.
Questo ha permesso di triplicare le stime di vendita al 31 Marzo, precedentemente valutate in 500.000 esemplari. Quello che secondo noi rimane da valutare è se effettivamente, avendo una macchina come l'Ultra 64, i programmatori siano in grado di sfruttarla "in fretta e bene" e, ancora più importante, se per le software house abbia senso buttarsi nella produzione di titoli per una macchina che richiede dei costi di sviluppo decisamente fuori-mercato al momento attuale.
Non dimentichiamoci che il costo di produzione di una cartuccia è infinitamente superiore a quello di un CD. Se teniamo poi conto che a questa spesa va aggiunto anche lo stipendio dei programmatori le cose prendono tutta un'altra piega.
C'è comunque da dire che è ancora presto per trarre delle conclusioni. E' banale come una cosa banale, ma la frase è sempre quella "Chi vivrà vedrà...".

MGM SI BUTTA... SPERIAMO NON CADA MALE. La Metro Goldwyn Mayer ha deciso di seguire le orme di altre famose mayor del cinema lanciandosi nella produzione di prodotti multimediali. L'unico problema adesso è quello di costituire una rete distributiva tale da garantire una penetrazione territoriale tale da diffondere questo genere di titoli.

CALCI IN FACCIA. Era inevitabile, se sommiamo la mania inglese per il calcio e per i videogiochi doveva capitare prima o poi che si costituisse una vera e propria lega calcistica.
Il nome pare essere AURA Sensible Software Soccer League e i team che partecipano sono Argonaut, Bits City, EA FIFA All-Stars, Inter Paragon, Powermarq Athletic, Probe Entertainment, Psygnosis, Real Virgin, Sensible FC, Sony QA, Warner FC e Panathaneidos. Quand'è che faremo una cosa del genere per le riviste di videogiochi in Italia?

HOLIDAY Multimedia Computer Sound.

Mai visto un paio di casse in vita vostra? Allora potreste anche dare un'occhiata ai nuovi quattro modelli di diffusori "Holiday ", con potenza variabile da 70 a 150 Watt. Le casse sono senz'altro un acquisto importante per chi possiede un PC e una scheda sonora, data l'attuale evoluzione del sound unito al software, e la Sistemi Unicars è lieta di darvi la possibilità di scegliere tra i suoi nuovi prodotti. Le casse si presentano bene, con un aspetto gradevole e intonato al vostro PC. I modelli più grossi vi offrono anche la possibilità di regolare, oltre al volume, il bilanciamento e il controllo del tono, mentre è presente su tutta la gamma una pressa cuffie sul davanti. Fattore che influenza parecchio la scelta da parte degli utenti è il prezzo, tant'è che la Unicars ha pensato di avvicinarsi ad essi inserendo i propri prodotti nella fascia media. Effettivamente un prodotto del genere meriterebbe di essere preso in considerazione per tanti e per svariati motivi. L'aspetto sonoro di tutte le produzioni videoludiche di questi ultimi anni hanno rafforzato la nomea del PC dal punto di vista musicale e tante volte qui in redazione abbiamo dei problemi ad apprezzare il sonoro dei prodotti testati proprio perché, un po' per il caos, un po' per delle casse non ottime, non abbiamo la possibilità di goderci colonne sonore che meriterebbero di essere incise su un CD audio ed essere ascoltate sullo stereo di casa. E allora? Allora abbiamo provato queste casse e, a parte la qualità del suono e il prezzo abbordabilissimo, c'è da dire che sono molto pratiche nonché conformi alle carognosissime normative CEE. Ancora che leggete?

SE IL LUPO PERDE IL PELO, L'ARMADILLO LO CAMBIA?

Dopo dieci lunghi anni, l'armadillo più famoso del mondo dei videogiochi ha cambiato look, preparandosi per il nuovo millennio. Stò parlando della mascotte di una delle software house che hanno fatto la storia del videogioco (e se a voi le 4 parole Alone, in, the e dark non vi dicono niente andate a ripassare che sennò vi mando ad un corso di recupero!) e cioè la Infogrames. Nella foto potete vedere il restiling del famoso simbolo, per il resto nessun cambiamento all'orizzonte se non una concentrazione maggiore verso il mondo del multimediale. Insomma, stanno lasciando un po' da parte i videogiochi.

INFOGRAMES

IL PR DEL MESE



Ebbene, non è una news, ma diciamo una sorta di premio che, mese per mese, intendiamo dare al PR che più di tutti collabora con PC Game Parade; l'idea originale è stata di quell'animaccia di Karim il quale, purtroppo sfiancato dalla prima giornata di SMAU, è collassato sul lettuccio di casa sua e così... Questo primo "premio" lo aggiudicherò io: il vincitore è nientepopodimenoche Doug Johns della Virgin Interactive. Che dire di questo personaggio? Innanzitutto che è inglese, beve un sacco di birra, gioca a pool ed è uno dei grandi del mondo PR inglese. Perché vince questo premio? Innanzitutto per averci dato l'esclusiva di Toonstruck, ma non solo. Gli chiedete una cosa e due giorni dopo è lì nel tuo ufficio pronta per essere utilizzata, viene spesso in Italia portando carriolate di gadget vari (magliette, penne, giubbotti, camice più altre cianfrusaglie varie). Non gli puzza mai il fiato e oltretutto è stato capace di ballare su un tavolo di un hotel cinque stelle con annesso casinò in quel di Londra. Un grande, se tutti i PR fossero come lui il nostro lavoro sarebbe molto più facile. Se poi aggiungiamo che prima di fare il suo lavoro faceva il giornalista di riviste di videogiochi inglesi, beh... Scusate se è poco.
Keep up the good work Dough! (questa è per lui quando leggerà la rivista).

EIDOS PREPARA LE MUNIZIONI

Eidos Interactive stà preparando una massiccia campagna pubblicitaria allo scopo di rendere ancora più famoso un marchio dal quale ci si aspetta grandi cose. La cifra destinata a questa operazione rasenta il milione di sterline (più di due miliardi di lire... mica bruscolini), e incomincerà poco prima delle festività natalizie. Il primo titolo supportato dalla massiccia campagna a detta del nuovo marketing manager dell'azienda (Larry Sparks, ex direttore commerciale dell'Activision) sarà Tomb Raider, per le versioni PC-CDROM e Playstation.



Vuoi saperne di più su POD?

Compila e spedisci questo tagliando a:

Ubi Soft
Via Anfiteatro, 5
20121 MILANO
Tel. 02/861484
Fax 02/8056032
e-mail: ubisoft@ubisoft.inet.it

Nome...

Via.................................. n° ....

Città ....

CAP...

E-Mail ....

Tel ....

PC ....

RAM ....(P)

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Il conto alla rovescia

Quando leggerete questa preview mancheranno poco meno di dieci giorni all'uscita ufficiale di Red Alert. Insomma, l'Allarme Rosso è scattato: devo aggiungere altro?!?!?

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Lo scorso mese Doug (il PR della Virgin) ci era venuto a trovare con un pacco ricco di novità (se non ricordo male erano circa 7 CD più un Syquest o qualche cosa del genere...) tra le quali c'era pure un succoso press-pack riguardante Red Alert. Ora l'instancabile viaggiatore inglese è tornato a farci visita, portandoci nientepopodimenoché la versione completa all'80% di quello che non sarà un gioco, ma direttamente un mito apocalittico (vabbé, ho esagerato un pizzico...): sì, avete capito benissimo, RA ormai è pronto per essere giocato definitivamente e presto invaderà le nostre case come fece il suo fratellino minore.
Voi non potete nemmeno avere l'idea di quanto mi sia esaltato giocandolo in anteprima in redazione, mentre Doug mi spiegava le sue caratteristiche salienti (ehm, del gioco, non della persona...) e mi consigliava su come portare a termine le prime missioni! Okkey, okkey, bando alle ciance (solita frase di rito) e vai con le info. Red Alert si presenta come una mastodontica evoluzione di C&C e delle Covert Operations, non semplicemente come un "banale" dataCD contenente delle missioni aggiuntive: insomma, uno strategico nuovo di pacca con uno storyboard altrettanto rinnovato. Provate ad immaginare cosa sarebbe successo se Hitler non fosse mai esistito, non avendo perciò rovinato l'Europa coi suoi piani di conquista (avete per caso letto Fatherland? No? Fatelo): beh, lo so, forse la fantasia non basta per inventare un'altra realtà diversa da quella odierna. Secondo i Westwood però le cose non stanno affatto così: qualche anno addietro i russi riuscirono difatti a costruire una macchina del tempo capace di teletrasportare un uomo nel passato, sostituendolo fisicamente con un'altra persona di quella realtà. Così mandarono indietro Stalin per portarsi via l'odioso Hitler e il risultato fu l'imperversare del comunismo in tutta l'Europa. Gli Alleati certo non potevano stare con i denti in bocca senza fare nulla, così iniziarono subito ad attaccare i nemici di sempre con l'unico scopo di rimettere i pezzi del puzzle al loro posto. E non ditemi che questi programmatori di fantasia non ne hanno neanche un po'! Partiamo ora col gioco vero e proprio: la prima cosa da notare è il supporto. RA infatti risiederà su un solo CD e non su due (a meno che non ci siano dei cambiamenti improvvisi, ma non credo) come C&C, ma non dovete temere affatto, perché la qualità del gioco sarà ugualmente ottima. Difatti sono rimasto decisamente colpito sin dalla presentazione (in pratica i filmati saranno solo un po' più corti per occupare meno spazio). Come avrete letto in molte altre preview di questo titolo, in RA potrete scegliere il livello di difficoltà e la fazione per la quale schierarsi (russi o Alleati) per cui non mi dilungo più di tanto nel descrivervi questi aspetti dei quali saprete già tutto. Ma come ho già detto qualche riga più sopra, ho avuto modo di giocare le prime missioni scegliendo di schierarmi con gli Alleati. Com'è stato? Coinvolgente. Già la prima missione è qualche cosa di "grosso" e vi dico subito il perché: Einstein (quello vero, mica patate o mirtilli!) è preso di mira dai russi i quali pensano che uccidendolo potranno farsi via libera nel campo della scienza mondiale. Ovviamente il nostro compito è quello di prelevarlo e di proteggerlo, così, dopo i soliti filmati intro-



Ancora un po' di movimento: osservate la presenza degli stessi mezzi anche per la fazione opposta.



Come netate la grafica di tutte gli edifici è stata rifatta (sono completamente differenti!) ed ora è più bella.



Come potete vedere l'azione non mancherà di certo! Notate i jet e gli incrociatori: stanno sfasciando tutto!



La barra degli strumenti è stata rinnovata. Oltre alle nuove unità, questa volta le icone saranno delle foto.

sta per terminare...



Avete presente quando nella recensione dicevo di quel "coso" simile all'Obelisco di Luce dei NOD? Ecco!

duttivi di rito, ci ritroviamo sul campo di battaglia. La prima differenza è la SVGA, implementata esclusivamente per Windows 95, che rende il gioco ancora più bello di quanto non lo fosse in bassa risoluzione (comunque esiste anche quest'ultima, per gli aficionaDOS...) e la nuova barra laterale degli strumenti: sostanzialmente è identica a quella già conosciuta, ma le icone questa volta sono delle piccole fotografie che la rendono più visibile. Ma non c'è tanto tempo per ammirare i contorni perché mentre io mi diletto a guardare i vari particolari o le finezze, i russi iniziano ad arrivare copiosi e a far fuori i miei piccoli soldatini. Così inizio a muovere le truppe: il controllo è identico, senza problemi (il drag & move esiste ancora, quindi potrete muovere tutti i soldati che vorrete) risulta più preciso nonché affidabile. E quello che cosa è? Un paracadutista? Donna? Già! Ve lo avevo detto che le innovazioni non sono mica poche, no?!?!? In questa missione infatti sarà lei a dirigere le operazioni in veste di "Commando" (quando la sentirete parlare per rispondere ai vostri ordini sarà un piccolo spettacolo all'interno dello spettacolo)! Ben presto arrivo alla base, situata poco sotto il punto della mia dislocazione, mentre altre truppe amiche mi raggiungono dalle retrovie: ciò che vedo mi lascia un po' perplesso. E' solo il primo livello e i russi hanno già una base operativa piuttosto grande, con uno strano marchingegno simile all'Obelisco di Luce dei NOD che mi spara addosso scariche elettriche a tutto andare, abbrustolendo irreparabilmente tutti i miei poveri soldatini (alla faccia della nuova IA e del livello di difficoltà!!!). Beh, quelle lì però dovrebbero essere le Centrali Energetiche: distruggendole dovrei interrompere l'energia di quel "coso". Detto fatto: prendo tutte le mie truppe iniziando a fare fuori la centrale più esterna, mentre con la "Commanda" piazzo una bomba sulla seconda. Proseguo abbattendo la terza quando noto che le scariche elettriche già non ci sono più. Per sicurezza massacro anche l'ultima centrale, senza però rendermi conto che la caserma è ancora attiva, continuando a sfornare copiosamente milizie su milizie. Peccato me ne accorga in ritardo, quando il danno è già fatto: il nemico è molto più intelligente e ha ben pensato di mandare un plotone alle mie spalle per accerchiarmi nel tentativo di stroncarmi l'esistenza. Ma le mie truppe superano in numero quelle sovietiche: grazie alle jeep mi libero presto di quei rompiballe. Nel frattempo prendo il comandante e piazzo un'altra bomba sul cantiere, poi sulla caserma ... cabooom! Fine dei russi, fine della storia? Eh no, perché adesso arriva il bello! I soldati nemici sono tutti quanti deceduti (oh, che peccato!); Einstein esce liberamente dal laboratorio di ricerca dove era imprigionato venendoci incontro a braccia alzate in segno di riconoscimento per averlo liberato, mentre un Chinook arriva rapido andandosi a piazzare in una zona non visitata della mappa, pronto a raccoglierci. Beh, che c'è di strano o di difficile in questa situazione, direte voi? In teoria nulla, peccato però che per arrivare all'elicotterone da trasporto mi sia dovuto fare un bel tocco di strada a piedi, massacrando col la supersoldatessa tutti i cani d'assalto che trovavo in giro e che speravano di farmi la festa (gli infamoni si erano nascosti)! Saliti sul velivolo la missione termina: vorreste sapere qualcosa di più sulle altre missioni che ho potuto giocare, vero?!?!? Beh, purtroppo lo spazio a mia disposizione è praticamente giunto al termine; mi rimane soltanto quello per dirvi che quanto avete letto nelle preview di Red Alert (spero non vi siate persi l'anteprima fatta dal nostro AFC nel numero scorso!) è vero, ovvero troverete un IA di gran lunga evoluta con la quale interagire, ci saranno 13 o più missioni per ognuna delle due fazioni, oltre 20 unità nuove di pacca tra le quali si possono annoverare i medici, i cani d'assalto, i sottomarini, i jet MIG, le cannoniere, i bombardieri, le postazioni d'intercettazione e di disturbo delle comunicazioni, i ladri, i paracadutisti, i sommozzatori e parecchio di più. Vi dico solo che il nuovo cantiere sarà rappresentato da un potente camion corazzato o che tutti quanti gli edifici sono stati ridisegnati! Insomma, volete proprio saperne di più?!?!? Beh, continuate a leggere PCGP, perché prima di quanto pensiate avrete in mano la recensione definitiva!
The time is over...

Red Alert

DATA	Pochissimi giorni!
FORMATO	MS-DOS & Windows 95
GENERE	Strategico
SOFTWARE HOUSE	Virgin Interactive entertainment



Più che guardare la foto di per sé, osservate bene cosa rappresenta: un lanciamegasuppostone!

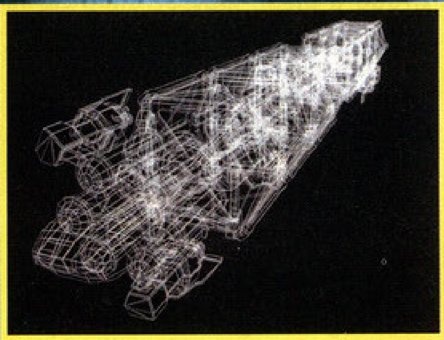


Le unità aeree di Red Alert saranno molte. Tante quante quelle marine e tutte quante comandabili.

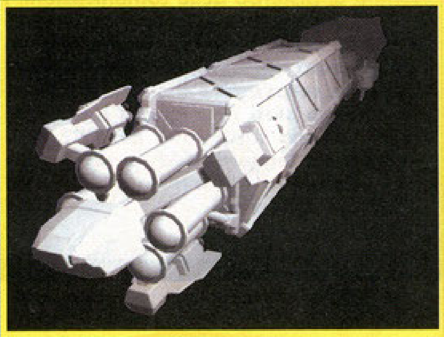
Subspazio: molto

Pare che quelli della Bluebyte abbiano intenzione di dimostrare che, dopo innumerevoli passeggiate interstellari a bordo di magnifiche astronavi, ci si può divertire anche stando un po' più con i piedi per terra, anzi... ancora più giù: nelle profondità oceaniche.

A cura di Davide "Maska" Mascaretti



Eccovi un esempio di quello che rappresenta la realizzazione passo dopo passo di un mezzo subacqueo di AD: il "wire frame" del mezzo è la prima parte della realizzazione a cui seguirà...



... il riempimento dei poligoni e, per mezzo del texture mapping, la colorazione.



L'ambiente subacqueo è simulato in maniera veramente realistica; anche i vari effetti di luce e ombre sono sorprendenti.

Quanto è stato appena detto sorge da una spontanea considerazione frutto di un neanche tanto attento esame della trama di questo nuovo titolo della casa di Northampton: "Archimedean Dynasty". Siete stufi di viaggiare di pianeta in pianeta? L'immensità dell'universo rappresentato in numerosi prodotti videoludici vi porta a deprimenti crisi esistenziali? Pensate che tutto sommato è così bello stare con i piedi per terra? Bene... fatevi una bella passeggiata tra le rovine della vostra città, beccatevi ingenti dosi di radiazioni tossiche e poi vediamo se non vi buttate in mare pur di evitare eventuali mutazioni genetiche (era meglio stare nello spazio, vero?).

Ebbene sì, sappiate che se volete immergervi (altro termine non può risultare più adatto) nell'avventura proposta da Archimedean Dynasty, dovrete fare un salto in avanti nel tempo, nel bel mezzo del 21° secolo, qualche anno dopo la sconvolgente guerra mondiale (fu sicuramente la terza...) in cui le armi nucleari la fecero da padrone, causando la completa inabitabilità dell'intera superficie terrestre. Quali potevano essere le soluzioni per i sopravvissuti? Andare a vivere nello spazio? Oppure un po' più vicino, nelle profondità marine? Premettendo che non mi sarei mai impegnato a sparare la fiumana di parole di cui sopra se non fosse più attendibile la seconda ipotesi, passiamo a illustrare le caratteristiche di questo nuovo gioco, allo scopo di precisare che, probabilmente, non saranno solo le bollicine al posto delle stelline gli unici elementi che faranno la differenza dagli altri prodotti dello stesso genere. Infatti, se avete già ammirato le fotografie presenti in queste pagine, converrete con me sul fatto che potrebbe risultare inevitabile fare paragoni con titoli della portata di Wing Commander (sequel vari compresi) Tie Fighter e X-Wing. Comunque, dato che non è questa la sede per eventuali confronti, mi limiterò a descrivervi tutto ciò che potrete aspettarvi da questo nuovo prodotto; a voi dunque l'ardua sentenza, possibilmente dopo la recensione di prossima uscita (quasi sicuramente nel prossimo numero NdBDM). Passerò quindi a spiegarvi quello che rappresenta l'obbiettivo primario di questa simulazione subacquea; Privateer ve lo ricordate? Bene sappiate che il concept è più o meno simile: vestirete i panni di Deadeye Flint, un indomabile mercenario al servizio del miglior offerente (megacorporazioni, organizzazioni anarchiche, marina militare oppure temibili pirati, anche contemporaneamente), allo scopo di arricchire le vostre entrate. Saranno inclusi elementi di natura politica, infatti sarete presto in balia di opposte fazioni, compagnie multinazionali e gruppi religiosi. Dovrete lavorare per equipaggiare o migliorare (e ovviamente cambiare) il vostro sottomarino meglio che potete.

Per poter prosperare sarà comunque necessario formare alleanze con i giusti partner; incontrerete, infatti, una ragguardevole quantità di personaggi molto dettagliati sotto il punto di vista del background (non mancheranno sicuramente storie di quelle tese...). Non per niente il gioco supporterà un dinamico sistema di dialogo che vi consentirà di comunicare con le persone nel classico metodo a opzioni multiple di risposta, sarà così vostro compito contattare le persone giuste per intraprendere le missioni giuste. Mi pare quindi inutile dire che tutto ciò sia garanzia di non linearità e state certi che le sorprese non mancheranno. Dopo questa precisazione mi pare giusto introdurre il discorso inerente l'equipaggiamento che avrete modo di acquistare. Saranno trenta le differenti armi che potrete installare sul vostro amato sottomarino, armi che vanno da torpedini, bombe e torrette laser ad energia cinetica

sub, poco spazio



I sottomarini che avrete modo di vedere sono davvero un fottio, pensate che ci sono anche mezzi a quattro ruote che camminano sui fondali marini.

Archimedean Dynasty in cifre

Ecco un occasione per poter "dare i numeri" in maniera costruttiva. Colgo la palla al balzo riportando alcuni dati molto interessanti allo scopo di render meglio l'idea delle potenzialità di questo prodotto:
oltre 30 sequenze cinematografiche;
60 missioni;
30 tipi di navi nemiche;
30 armi installabili;
10 sistemi d'armamento differenti;
20 tipi di esplosioni;
30 strutture subacquee;
5 enormi navi da guerra;
4 sottomarini con realistici cockpit per il giocatore;
più di 100 personaggi con cui si potrà interagire;
60 tra città ed installazioni subacquee visitabili.

(?). Non mancheranno, tra l'altro, svariati tipi di potenziamenti che avranno poco a che fare con l'armamentario. Più avanti sarete tentati dal desiderio di cambiare il vostro vecchio, ma pur sempre amato, catorcio con qualcosa di ben più efficiente, ma ricordatevi che i prezzi non sono quelli del discount e una volta rotto il salvadanaio i soldi scappano...
L'intera avventura si svolgerà su tutta la superficie subacquea del pianeta, avrete così modo di visitare un gran numero di città e insediamenti (rigorosamente a tenuta stagna...), in cui potrete interagire con i svariati personaggi (punta...clicca...dialoga...)ed equipaggiare il vostro sub (punta...clicca...installa...). Queste fasi ricopriranno il venti per cento di tutto il gioco, il resto sarà pura azione. Tra l'altro non poche sequenze cinematografiche vi allieteranno tra una pausa e l'altra, arricchendo così la già coinvolgente atmosfera. Parliamo ora di quello che è il vero punto forte del prodotto: la simulazione. Tutto l'ambiente subacqueo è stato trasportato su PC nella maniera più fedele possibile in base ai vincoli imposti dalle leggi della fisica. Non è difficile rendersi subito conto che quella intorno a noi è acqua e non il vuoto dello spazio (come già detto ci sono comunque le bollicine...) nonostante i vari sommergibili siano disegnati in maniera tale da sembrare veri e propri veicoli spaziali.
La grafica è in SVGA 640x480 con una gamma di colori che arriva fino alle 65536 tonalità. Per quanto riguarda la velocità del motore 3D, vi posso dire che il demo in nostro possesso gira veramente molto bene e ciò fa ben sperare per la versione definitiva. A quanto pare sembra di stare su standard qualitativi di notevole livello (texture mapping molto dettagliato sia sui mezzi subaquei, sia sui fondali marini ed effetti luce e "ombreggiature" a iosa). In campo sonoro le varie battaglie saranno accompagnate da brani musicali di notevole effetto (si va dalla musica orchestrale, all'underground più psichedelico); aspettatevi anche valanghe di parlato. Concludendo posso aggiungere che il programma, inutile dirlo, si troverà più a suo agio se fatto girare su PC con processore Pentium. Ma attenzione! Per coloro che in questo momento si stanno già disperando, non preoccupatevi... asciugatevi gli occhi... sappiate che il gioco supporterà una versione ottimizzata - speriamo al meglio - per processori 486 DX, contenti?



Attraverso questa schermata, avrete modo di equipaggiare il vostro sottomarino ai danni del vostro portafoglio.

Archimedean Dynasty

DATA: Inverno 1996

FORMATO: DOS (8MB) Win95 (16MB)

GENERE: simulatore subacqueo

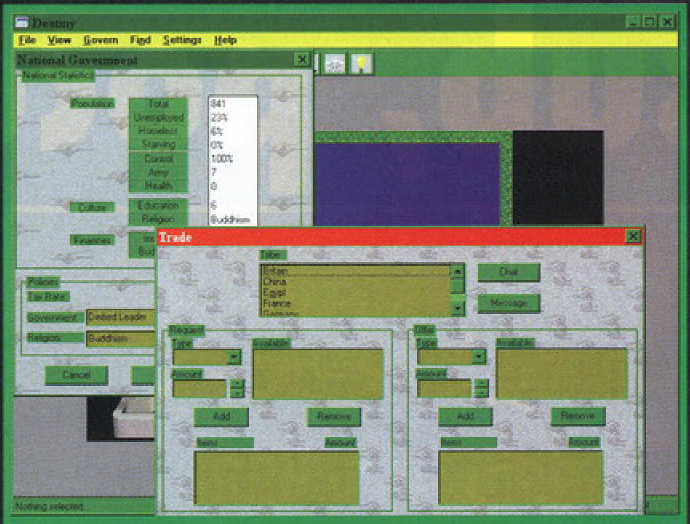
SOFTWARE HOUSE: Blue Byte

L'ispirazione vien da sé...

La genesi di Archimedean Dynasty risale a ben otto anni fa quando, nel 1988, il creatore del gioco Alexander Jorias fu affascinato dall'atmosfera di tre film di quell'anno: The Abyss, Deep Star Six e Leviathan. Passarono cinque anni, durante i quali giravano nella sua mente idee su idee, fino a quando Alexander incontrò Ingol Frick, programmatore. Insieme fondarono la Massive, alla quale venne presto affidata la conversione da Amiga a PC di "The Settlers", celebre titolo della Blue Byte. Il team di sviluppo si arricchì di altri due membri e nel 1994, iniziarono i lavori sul progetto "Archimedean Dynasty". Possiamo dire che quest'anno il sogno di qualcuno si sta avverando...



Questo è il vostro accampamento.



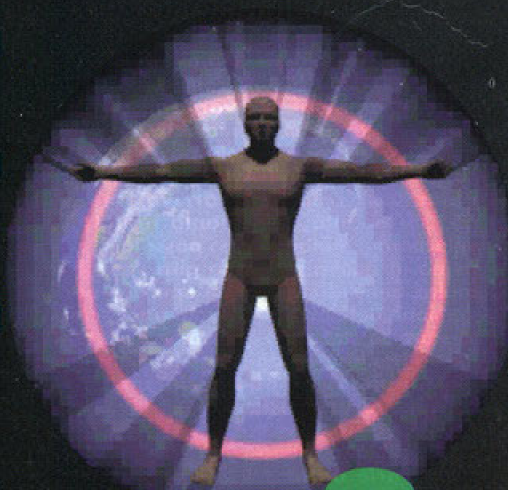
E' importante commerciare materie prime con gli stati alleati.

Destiny:

il destino del mondo in un gioco!

All'inizio era il nulla, poi il BIG-BANG, i primi organismi unicellulari, l'acqua e da qui in breve tempo si arrivò alle scimmie, poi un monolite, anzi, IL monolite, quel grosso monolite nero arrivato sulla Terra da chissà dove.... da lì poi venne l'intelligenza (che il nostro Alberto ha perso anni e anni or sono... NdBDM).

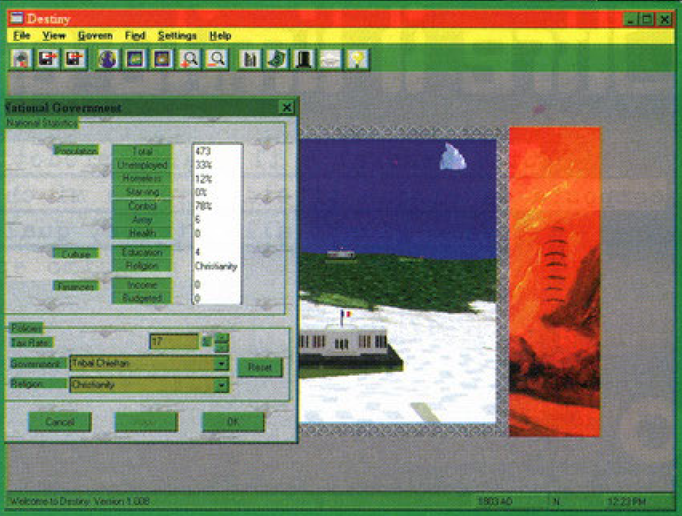
a cura di Alberto Falchi



Ah, 2001 Odissea Nello Spazio è sempre stato uno dei miei film preferiti, mi ha sempre gasato l'idea di un monolite che faceva sviluppare l'intelligenza delle persone che gli stavano attorno (ti piacerebbe eh? NdBDM), e ho sempre sognato di incontrare qualcosa di simile, anche se fino a ora sono stato davvero sfortunato, ma sono sicuro che prima o poi riuscirò a trovare ciò che cerco, magari su Giove, ma lo troverò, anche perché come tutti saprete, noi redattori siamo dotati di poteri divini quasi infiniti (l'unica limitazione è data da BDM, che essendo caporedattore può, a suo insindacabile giudizio, aggiungere e togliere poteri divini ai suoi sottoposti), quindi un compito per noi non è mai impossibile. Questa simulazione è almeno in parte ispirata a noi redattori, e per essere sincero questo non può che fare piacere a me e a tutti i miei colleghi. E' infatti l'occasione per rifarci di tutte quelle ere storiche alle quali noi, per forza di cose, non eravamo presenti. Pensate: avere la possibilità di influenzare gli uomini primitivi, gli antichi egizi, i guerrieri Romulan.. ehm Romani, decidere di far scoprire le tecniche agricole 1000 anni dopo la loro effettiva nascita e vedere come reagirebbe l'umanità, far scoppiare guerre per motivi futili, terminare BDM prima della sua nascita per ottenere così finalmente poteri davvero illimitati (povero imberbe, non sai che il fulmine di Pegasus sta per abbattersi sul tuo povero corpicino... NdBDM). Porca miseria, mi sto davvero gasando. Dunque, dicevamo, in Destiny voi impersonerete una specie di Dio (e poi vi spiegherò perché non un Dio vero e proprio) e dovrete guidare l'umanità attraverso i passi fondamentali che ne hanno caratterizzato lo sviluppo, decidendo in ogni frangente come agire: insomma, una specie di CIVILIZATION, solo che è qualcosa 1000 volte più complesso. Vi spiegavo prima che non impersonate un redatt.. cioè, un Dio vero e proprio, ma un'entità che a volte assume il ruolo di "destino", nel senso che dovrete decidere quali scoperte far fare alla razza umana (la lavorazione del ferro piuttosto che l'uso del cavallo in agricoltura, la polvere da sparo al posto di una lavorazione più precisa del ferro), mentre in altri momenti assumete il ruolo di un'importante funzionario statale, oppure del generale dell'esercito, comandando il vostro popolo dal punto di vista diplomatico: essere aggressivi o cercare di scendere il più possibile a compromessi per evitare delle guerre? Insomma, avete fra le mani TUTTO!!! Quando Stefano mi ha affidato questo Work in Progress (in verità per averlo ho dovuto fare una terribile lotta con Diego (conflitto che si è risolto dopo diverse ore di discussione animata con una semplice monetina, ma per la prima volta la fortuna si è schierata dalla mia parte), mi aveva dato un consiglio dall'alto della sua esperienza: "vai a casa, appena arrivi mettilo nel PC e non staccarti da lì per due giorni visto che è molto lungo e complicato". Ovviamente, noncurante di tutti gli avvertimenti, ho iniziato a giocarlo solamente il giorno dopo, convinto che fosse solo una versione limitata del gioco, che so, qualche livello, ma a quanto pare stavolta la fortuna non è stata dalla mia parte, dal momento



Chi cerca trova...

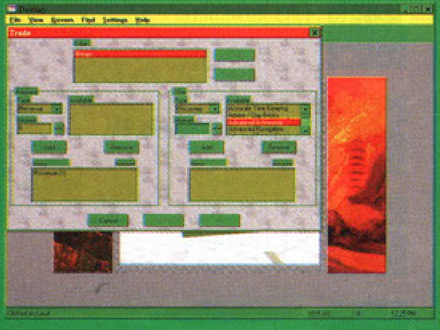


Il tasso di disoccupazione è piuttosto alto.

che la versione in mio possesso è una beta praticamente completa nella quale però sono presenti alcuni bug da sistemare. Ho passato tutto un giorno e una notte a giocare, e la mattina della consegna a scriverla. Prima di iniziare dovete scegliere in che tipo di gioco cimentarvi: potete iniziare dagli albori della civiltà umana e svilupparla sino all'era spaziale oppure se siete più pigri dedicarvi ad alcuni mini-scenari dove dovete affrontare solamente una particolare era tipo quella dell'impero Romano, quella spaziale, quella delle prime reti ferroviarie e così via. Il gioco si presenta davvero molto complesso, soprattutto se giocato al massimo livello di difficoltà dal momento che ci sono un'infinità di parametri da tenere in considerazione e un'immensità di cose da gestire: scoperte scientifiche, ricerca di zone per espandere il territorio, emissari, ambasciatori, politica. Ma andiamo con ordine: se sceglierete di giocare tutto dall'inizio (cioè sviluppare una civiltà dal nulla) dovrete prima provvedere a espandere il territorio in modo da trovare alcune terre da coltivare, poi decidere quali scoperte (nel campo agricolo o scientifico) far fare alla vostra tribù e, più avanti, cercare anche delle miniere in modo da avere a disposizione le materie prime. Man mano che proseguirete terrete i rapporti con gli altri popoli, il tipo di governo (liberale oppure repressivo e, in quest'ultimo caso, scegliere in che modo opprimere il vostro popolo: potete attuare una repressione religiosa, politica oppure militare). Inutile dire che ogni opzione ha i suoi pro e contro, e starà a voi decidere cosa sarà meglio. Avere un totale controllo sul vostro popolo, ma rischiare qualche rivolta oppure diminuire questo rischio, ma non avere tutto il potere che potreste desiderare (eliminando così parte del divertimento). Un altro parametro importante da regolare sarà la quantità di tasse: se troppo alte spingeranno il vostro popolo alla rivolta, se troppo basse non permetteranno allo stato di avere un fondo monetario abbastanza consistente. Inoltre bisogna sempre tenere sott'occhio il tasso di disoccupazione, e prendere opportuni provvedimenti non appena raggiunge valori critici... a questo punto potrete decidere di arruolare persone nell'esercito oppure far costruire qualche edificio di importanza strategica, chessò, una Chiesa, una centrale energetica, un ospedale. Ma non è finita qui, dal momento che potrete anche ordinare degli attacchi terroristici in modo da scatenare il malcontento all'interno della popolazione per favorire la propria fazione e mettere in cattiva luce le altre, potrete ammazzare il leader di qualche movimento politico e anche mandare delle spie per carpire segreti. Insomma, avrete ormai capito che il gioco si presenta alquanto complesso dal punto di vista strategico, e questo potrà fare la felicità di tutti gli appassionati di questo tipo di gioco, ma provvederà ad allontanare i meno patiti del genere: titoli quali Civilization, Popolous & company risultano indubbiamente più giocabili per persone che non hanno voglia di rovinarsi la vita incasinandosi con miliardi di parametri. Passando invece agli altri aspetti del gioco mi riservo il beneficio del dubbio: la grafica sembra parecchio essenziale, senza fronzoli e in generale mancano tutte quelle cosine tanto belle da vedersi, e lo stesso si può dire del sonoro. Comunque, per i puristi della strategia, questo non dovrebbe rappresentare un problema. Bom, vi ho detto tutto, per avere delle informazioni in più aspettatevi una recensione fra breve, magari anche sul prossimo numero.

Destiny

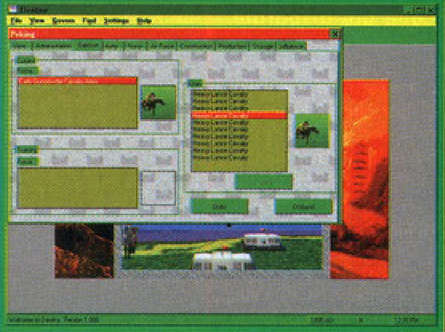
- DATA: Imminente
- FORMATO: Windows 95
- GENERE: Strategia
- SOFTWARE HOUSE: INTERACTIVE MAGIC



Si può veramente vendere di tutto in Destiny...



Una panoramica della nostra città.



Stiamo organizzando il nostro esercito.

Oltre il limite del raziocinio...

Star General è il quarto prodotto di una saga preannunciata composta da cinque titoli. Ora io mi chiedo, visto che con questo capitolo siamo giunti alle stelle, quale diamine potrà mai essere il prossimo episodio?!?

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Okkey, lo so: avete letto il titolo quindi subito dopo avete guardato il cappello e ora vi state chiedendo quale sia il nesso tra le due cose. Beh, vediamo se riesco a spiegarmi in maniera comprensibile: Star General è effettivamente il quarto capitolo di una quintologia (non so se esiste, ma suona bene...) preannunciata già qualche annetto fa, giusto quando uscì il primo titolo di questa saga, ovvero Panzer General. SG però spacca l'armonia dei tre precedenti prodotti: se infatti la conquista dei terrestri è giunta fino alla spazio, che altro può rimanere da fare? Ecco perché si va oltre il limite del comune raziocinio umano e, giusto per citare una frase di Douglas del numero scorso, "magari sulla confezione campeggerà la scritta Aldilà General" o giù di lì. Insomma, io sono curioso di vedere quale sarà il filo conduttore del prossimo titolo degli SSI, mentre nel frattempo direi sia il caso di esaminare la loro ultima fatica.

Innanzi tutto non esiste uno vero storyboard: più che una trama c'è un pretesto, ovvero la solita mania di conquista dei terrestri. Per quel che riguarda il gioco invece, vi troverete alla guida di una delle sette razze presenti nello spazio con l'unico scopo di conquistare le altre, sottomettendole oppure distruggendole. La storia comincerà sul vostro pianeta natale, sul quale dovrete costruirvi una mandria di uomini pronti a perdere la vita per i vostri scopi, mentre nel frattempo dovrete assemblare una flotta spaziale che vi metta in grado di trasportare i vostri soldati da un pianeta ad un altro.

Una volta fatto tutto ciò sarete pronti a dedicarvi alle più disparate conquiste, viaggiando un po' qua e un po' là, passando magari dal bar dietro l'angolo per un cappuccio. L'avventura sarà divisa in turni, nei quali potrete cimentarvi contro il computer oppure contro un amico, sebbene il massimo credo lo si potrà ottenere in rete giocando in otto (solo che le razze sono sette, quindi l'ottavo che fa, il guardalinee?!?) persone contemporaneamente.

In ogni turno bisognerà gestire una fase "terrena" di sviluppo, nella quale dovrete implementare le risorse delle colonie o semplicemente attaccare una città nemica troppo vicina, e una fase "spaziale" dove dovrete comandare la flotta intergalattica mandandola a fare casino un po' ovunque.

Comunque non bisognerà "soltanto" conquistare l'universo, ma sarà necessario portare a termine dei singoli obbiettivi tipo la conquista di Birimbao o la distruzione di Pippero se si vorrà proseguire nell'avventura. Ma non ho ancora finito.

Conquistando le diverse razze, verrete in possesso di tecnologie sempre più potenti e sarete in grado di upgradare le vostre! Basta il Parmacotto?!? Sappiatelo: ci saranno pure delle fasi diplomatiche, dove potrete gestire delle alleanze con Caio e con Sempronio, ma non con Tizio perché puzza.

Così facendo potrete addirittura instaurare dei doppigiochi e fregare all'ultimo istante l'amico ritrovato. Peccato che anche le altre razze lo possano fare: l'intelligenza artificiale pare sarà alquanto evoluta, tanto da garantire oltre cento ore di gioco. Inoltre SG vanterà un engine rifatto, ovvero quello già visto in PG, ma completamente migliorato, oltre novanta vascelli spaziali renderizzati, centinaia di pianeti da conquistare, forme di vita aliene, un set di tracce audio, molte sequenze d'intermezzo, un'enciclopedia animata di tutti i mezzi e unità presenti nel gioco, un elevato numero di scenari all'interno dei quali sarà possibile confrontarsi in multiplayer o contro il PC e un set completo di Hot Keys per rendere maggiore la velocità d'interazione.

Il tutto girerà sotto Windoze 95, purché disponiate di un P60 con 16 mega, le directX di Billy ed una scheda SVGA equipaggiata di un mega, ma sarà implementata anche la versione DOS giocabile su un 486 DX2 a 66 Mhz con 8 mega ed un lettore CD 2x. Insomma, pare promettere bene...



Dovrete combattere sia nello spazio che sulla terra: è bello vedere come i soldati siano più grossi delle loro stesse abitazioni...



In effetti la grafica di SG non sembra eccelsa, ma aspettate di vedere il prodotto finito...



La potenza di fuoco non è mai abbastanza. Ditelo a Duke!



Stiamo muovendo tutta la flotta per vedere se riusciremo a ridurre in briciole il nemico prima che vada in onda la replica di Ken Shiro...

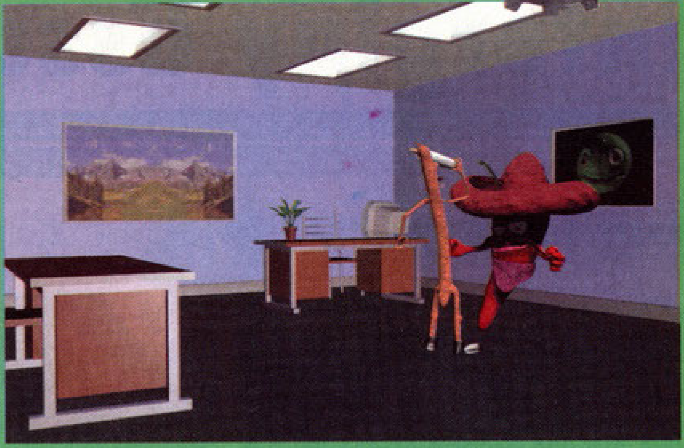
Star General

DATA	Fine Novembre
FORMATO	MS-DOS & Windows 95
GENERE	Strategy Game
SOFTWARE HOUSE	MINDSCAPE

Un salame per amico

Cosa ne direste se a Natale sotto l'albero trovaste un salsicciotto con gambine, braccine e all'apparenza molto poco cordiale?

a cura di Gianluca Tosca

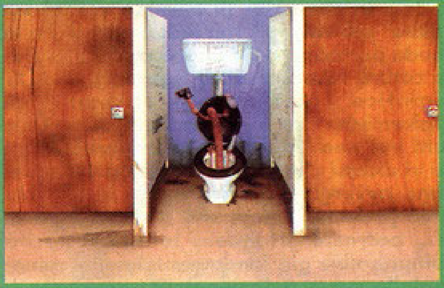


Una sequenza del gioco in cui il nostro protagonista, che per la cronaca è un salame, prende a mazzate una carota.

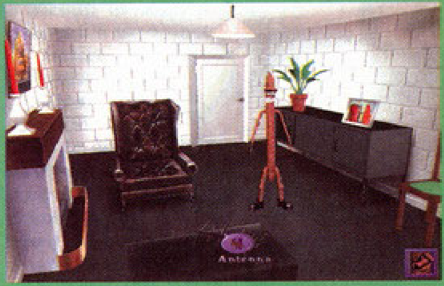
Fresco fresco dalla serie TV inglese "Peperami" arriva questo simpatico salsicciotto con la bocca storta ed una faccia non proprio da amico del cuore. Casualmente il nostro eroe dovrà farsi milioni di sbattimenti in perfetto stile role-playing e annientare i suoi nemici in perfetto stile Doom nel primo eat'em up al mondo (pensate al buon Duke Nukem che si sgranocchia i mostri bavosi e mollicci, proprio come quella mousse che vostra madre vi fa mangiare ogni martedì). Dopo questa breve introduzione sono indeciso se parlarvi della trama di questo gioco o dei rituali di corteggiamento dei paramecì. Ho deciso che sazierò la vostra inestinguibile sete scientifica in un altra occasione e mi dedicherò alla trama di Animal. Ci troviamo a Snackopolis, che presumo sia vicina a Paperopoli od Ocopoli (sono almeno quindici anni che le cerco invano sull'Atlante), ridente cittadina famosa in tutto il mondo, in procinto di eleggere un nuovo sindaco. Si dà il caso che quello in carica nonché candidato favorito sia il gaio Pepereinstain, l'inventore e creatore del mio, anzi del vostro, anzi del nostro Peperami! Fin qui tutto bene, ma il babbo del salsicciotto ha, come tutti gli scienziati, il brutto vizio di lavorare fino a notte fonda. Quale occasione migliore per farsi rapire e lasciare la città senza primo cittadino, nel caos e con interrotta la produzione di



Il gioco è in parte un avventura grafica e in parte un arcade in stile Doom... o quasi, o spero, insomma non lo so!



Come in tutte le avventure grafiche, la cosa più importante è cercare oggetti anche nei posti più impensabili!



La televisione del nostro eroe è interattiva nel senso più generale del termine, infatti permette di passare da una locazione all'altra in tempo reale.

Peperamis? Sarà compito del nostro eroe dalla bocca storta e larga salvare il sindaco, riavviare la produzione di Peperamis e annientare i malefici capobanda della malavita della città. Naturalmente non dovrete combattere i nemici a salsicciate, ma avrete a disposizione armi, per le quali Duke Nukem avrebbe fatto follie, tipo un piumino per la polvere piuttosto che delle cattivissime fruste per le uova e altri attrezzi da cucina. Gente come il cattivo Toni Tomazzo ed il crudele Generale E Nuts, i cui nomi come per tutti gli altri buffissimi personaggi sono effettivamente un programma, non avranno scampo.
Il nostro amato prodotto suino si muoverà attraverso oltre 130 scenari che promettono di ricreare l'atmosfera della serie televisiva alla quale questo prodotto si vanta di essere ispirato (se non è vero vi prego non prendetevela con me, ho sulle spalle una colonia di Pitbull sanguinari che potrebbero infastidirsi se mi accadesse qualcosa!). Il tutto, compresi i personaggi, in alta risoluzione 640*480 che però non dovrebbe richiedere mostruose prestazioni dell'hardware, anzi. Premesso che la visuale dovrebbe essere costituita dal nostro amato salume che deambula allegramente per lo scenario fisso, devo dire che sia il personaggio principale che il resto del cast, sembrano muoversi senza rallentamenti o bug di alcun tipo, nello splendore dei diecimila frames utilizzati.
Il sonoro avrà il suo punto forte nei versacci e commenti di Peperami, senza escludere le parti degli antagonisti, dei personaggi minori ed ultimo, ma tutt'altro che ultimo, il narratore fuori campo pronto a spiegarci ciò che vediamo, tocchiamo e soprattutto a prenderci in giro in caso di incidenti e simili.
La qualità sembra buona, senza miracoli ma anche senza sbavature. Un nano-commento infine per l'interfaccia. Dato che la mia ora di bontà quotidiana è finita un secondo fa, vi dirò solo che l'ho trovata molto simpatica e diversa dal solito, per quanto forse lievemente meno funzionale di quelle a cui siamo abituati. A quanto pare la Ocean continuerà il filone dei giochi estremamente seri che annovera tra le sue file Worms o Zoiks (di prossima uscita).
Nel crogiuolo di avventure o arcade in cui s'impaurirebbe persino il gentile Freddie (quello che ha fatto sette film vestito uguale), ecco un gioco alla Monkey Island che penso dovrebbe far ridere anche i mostri di Quake. Per concludere voglio lanciare un appello a qualche software house nostrana affinché lanci un prodotto avente come protagonista nientemeno che Cicciobombo Cannoniere.
Deve pur averlo un cognome, no?

Animal

DATA	Natale 1996
FORMATO	?????
GENERE	Arcade/Avventura
SOFTWARE HOUSE	ocean

Interplay assalta ed esplora

Carriarmati, tecnologia e tanta, tantissima strategia per l'ennesimo erede di C&C. Sarà la volta buona?

a cura di Massimo "NKZ" Nichini

M.A.X.

DATA: Primi mesi '97

FORMATO: Ms-Dos Windows 95

GENERE: Strategico

SOFTWARE HOUSE: Interplay

Questa volta apro il mio wordprocessor per parlarvi di M.A.X., una sigla che da oggi non sarà più soltanto il nome di una famosa rivista, né tantomeno ricorderà quel deficiente che la Marini cercava tempo fa e nessuno riusciva a trovare (e bisogna proprio essere dei bei geniacci per non farsi trovare da quel bel esempio di emancipazione femminile della Valeria...).
Ma passiamo al gioco, che sennò mi accusano di trascendere e perdere tempo e spazio in stupidate (il termine vero è un "filino" più volgare, ma non è giusto che vi renda partecipe delle imprecazioni scagliate contro la mia "esile" figura...). M.A.X. significa Mechanized Assault & Esploration. Ora, permettetemi di porre a tutti voi una domanda: ci credereste mai se vi dicessi che stò per presentare l'ennesima avventura grafica o film interattivo (non provateci nemmeno a rispondere di sì... potreste offendere le mie capacità comunicative già fondamentalmente minate dallo stress redazionale)? E se invece si trattasse di un gioco strategico, la cosa risulterebbe (leggermente?) più credibile? Bene, spero che gran parte dei lettori abbia capito che M.A.X. è la futura proposta Interplay per tutti gli amanti del genere "guardo dall'alto e decido di spostare le truppe per conquistare tutto il mondo conosciuto eccetera eccetera", un po' alla Command & Conquer, tanto per capirci.
Ma se questo fosse l'ennesimo tentativo di sfruttare un filone già abbastanza inflazionato dalle recenti uscite, non si spiegherebbe il perché di questa pagina, ne tantomeno capiremmo gli sviluppatori della Interplay che di tempo su questo titolo ne hanno passato veramente tanto. Il fatto è che questo M.A.X. proporrà (si spera) un approccio molto innovativo al suddetto sistema di gioco, aggiungendo una serie di caratteristiche più da war game che da gioco di azione. La più importante di queste è sicuramente l'introduzione dei turni di gioco (ricordate Civilization I & II?), grazie ai quali il fattore strategico guadagnerà di certo non poca importanza (e, a detta dei programmatori, senza influire sulla qualità del fattore azione). Oltre a questo, M.A.X. proporrà decine di mezzi ed edifici, differenti per ognuna delle 8 fazioni che potranno essere controllate.
Avete capito bene, avremo a disposizione 8 "eserciti", differenti non soltanto per l'aspetto e la composizione delle truppe, ma anche per alcune caratteristiche proprie di ogni gruppo armato (ci saranno, ad esempio, gruppi più veloci nella realizzazione di alcune strutture, o più adatti allo scavo di miniere e al trattamento delle materie prime, e così via). Le battaglie prenderanno luogo su svariati tipi di terreni (si parla di 24 ambienti differenti!), e a seconda della combinazione tra la fazione impersonata e il tipo di scenario ci saranno tutta una serie di campagne da intraprendere per raggiungere il tanto sospirato traguardo finale.
Fino ad ora mi sono riferito al classico gioco "single player", ma non dimentichiamoci che M.A.X. prevederà tutta una serie di opzioni per giochi via seriale, modem o rete completamente configurabili. Passando alle informazioni tecniche vi informo che M.A.X. è completamente realizzato in SVGA, e dalle foto potete accorgervi che l'impatto grafico sembra decisamente interessante, mentre il sonoro viene definito come "16 Bit-Dolby Surround di qualità eccezionale".
Purtroppo non posso ancora darvi notizie della effettiva data di rilascio per questo titolo, ma visto che dalla demo che ci è pervenuta i lavori sembrano ad uno stadio di lavorazione molto avanzato, non mi stupirei se avete notizie di M.A.X. entro un paio di mesi, sempre sulle mitiche pagine di PC Game Parade.



Edifici e centrali elettriche su un prato inglese? Magia di M.A.X.



Far saltare per aria una costruzione nemica dà sempre grande soddisfazione.





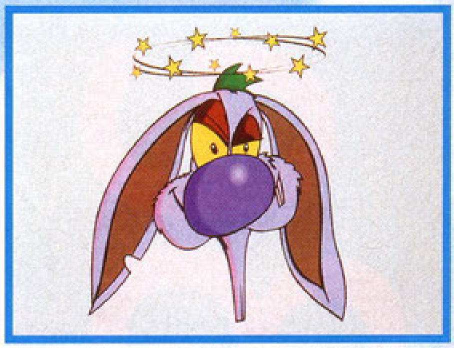
Grazie alla vista dall'alto avrete un controllo completo dei vostri mezzi


NewBeat
TRANCEMISSION
Trasforma il tuo PC in una potente Drum Machine.
New Beat Trancemission ti permette di impadronirti dei suoni e dei ritmi della Dance Music più trascinante e progressiva.
Avrai a disposizione, sotto i tasti del tuo computer, il sound techno, trance, hip-hop e house.
CD-ROM
The NEW Rave IN PC MUSIC creation!
ON CD
Microforum®
MASTERS OF THE NEW ART
00161 Roma
Via Antonio Musa 13
Tel. 06/44243033
Fax 06/44242836
email:
italia@microforum.com
http:
//www.microforum.com
Ufficio di Milano:
Tel. 02/22473137
Fax 02/26226742
Personalizza la tua Drum Machine con Fuse Box.
Sound Warp, un avanzato controllo audio, ti permette di creare il tuo sound personale.
Non è necessaria alcuna nozione di teoria, semplici schemi e 7 presets facilitano l'uso del programma.

I go-kart corrono s

Una giornata cupa e piovosa, meno male che ogni tanto c'è spazio per un po' di divertimento!

A cura di Stefano Gradi



Siamo ormai giunti alla metà del decimo mese dell'anno, ormai a Milano sembra di essere in inverno da tempo. Guardare fuori dalla finestra è desolante: non si riesce a scorgere il benché minimo raggio di sole, il cielo è grigio e cupo; l'acqua scende copiosa, le pozzanghere sono sempre più larghe e profonde. L'estate è ormai un vago ricordo. Ah, le vacanze al mare, le nottate in spiaggia col dolce rumore del mare in sottofondo, le ore passate al sole ad abbrustolirsi come aragoste. Puf! Tutto svanito, il tempo scorre sempre più veloce, molto probabilmente domani sarà già Natale. Se già avete letto la recensione di Hind (scritta qualche giorno fa), vi ricorderete della mia considerazione a proposito dell'euforia che pervadeva la redazione. Bene, tutto questo sembra un vago ricordo, ieri è iniziato il periodo infernale dovuto al periodo di chiusura del numero, in redazione la gente è scontrosa, indaffarata e sempre di fretta, ogni minuto è prezioso; e guardare fuori dalla finestra non giova di certo...

Un giorno, tanto tempo fa, giocavo con un SNES nel quale era inserita la cartuccia di un giochino carino, una specie di Super Mario Karts molto divertente di nome Street Racer. Curiosità vuole che quel giorno fosse simile a oggi, stesso cielo e stessa acqua. Street Racer era il gioco adatto per scacciare dalla mente tutti i pensieri tristi e trascorrere un pomeriggio in allegria scorrazzando lungo piste concepite da qualcuno malato di mente.

Curiosità vuole che oggi la Ubisoft ci abbia portato una beta version del nuovo Street Racer, completamente aggiornato e quasi pronto per essere giocato sui nostri PC. La versione finale sarà pronta per Natale, giusto in tempo per essere giocata durante le vacanze invernali; ora comunque abbiamo in mano elementi sufficienti per un succoso Work In Progress. Dal nome avrete capito che questo è un gioco di corsa arcade, nel quale dovrete condurre al traguardo macchinine pilotate da tipi strani facendo uso di pugni, dinamite e quant'altro vi capiti sotto mano.



Il gioco incarna lo spirito classico dei giochi su console, ovvero la ricerca del divertimento e la possibilità di giocare in tanti contemporaneamente; sui nostri PC sarà possibile gareggiare in quattro contemporaneamente con lo schermo diviso (penso che i possessori di monitor a 21 pollici saranno molto avvantaggiati), oppure in due con il monitor diviso a metà (con un seghetto alternativo dovrebbe essere facile...) verticalmente o orizzontalmente. Sarà poi possibile collegare due computer e sfidare qualcun altro a pieno schermo o unire in rete fino a 8 terminali.



Piena azione subliminale!!! Come vedete le analogie con Super Mario Kart sono decisamente tante... non ultima la demenzialità degli scenari: fate caso alla catena montuosa di sfondo con i volti dei personaggi raffigurati nel gioco scolpiti nella più dura pietra.

Il numero delle piste sulle quali potrete esibirvi è ragguardevole, saranno ben 24, divise in tre raggruppamenti da otto circuiti ciascuno. I più bravi potranno poi cimentarsi sui tre tracciati segreti che verranno regalati dopo aver completato vittoriosamente i tre campionati. Come, quali campionati? Ah già, mi sono dimenticato di dirvi che il gioco vero e proprio consiste nel partecipare a tre stagioni di difficoltà crescente durante le quali correrete nei paesi di appartenenza di ciascuno degli otto personaggi del gioco. La nazione nella quale gareggierete sarà caratterizzata da diversi elementi grafici e da musiche tipiche (come i tipici di Zak McKracken?), il tutto per coinvolgervi il più possibile e per farvi dimenticare la pioggia che continua a scendere a catinelle. Per accumulare punti non dovrete soltanto preoccuparvi di arrivare primi: menando pugni a destra e a manca (ciao Stefania!), girando più velocemente degli altri o doppiando gli scarsoni otterrete preziosissimi punti bonus.

Non volendo affrontare una stagione completa si potrà fare pratica su uno qualsiasi dei 24 circuiti; il numero di giri da completare potrà variare da un minimo di uno fino a un massimo di novantanove (?!?). Per i fan di Destruction Derby (questa opzione sarà attivabile soltanto se dimostrerete di aver comprato il gioco della Psygnosis... scherzo naturalmente!) ci sarà la modalità Rumble, ovverosia tutti contro tutti in una arena circolare per il massimo dello sconquasso fisico e mentale.

Gli otto personaggi presenti hanno caratteristiche e prestazioni completamente differenti tra loro, starà a voi scegliere il più veloce, il più potente, il più simpatico, quello che pesta di più o il più bello/a.

Da sottolineare il fatto che i modelli di guida saranno due: novice, con comportamenti dei kart semplificati, e realistic, veicolo più difficile da controllare; sempre in fatto di attenzione alla longevità vi segnalo i quattro differenti livelli di difficoltà. Naturalmente saranno disponibili sia la bassa che l'alta risoluzione (320x200 e 640x480) più una stranissima 319x240, la grandezza dell'immagine potrà variare da minuscola a completa e il livello di dettaglio sarà completamente configurabile. Da quello che ho

ui nostri monitor...

potuto vedere anche i possessori di 486 potranno divertirsi tranquillamente, però senza usufruire dei due livelli di parallasse disponibili.
Visto che ormai vi ho elencato quasi tutte le opzioni che i programmatori della Vivid Image hanno inserito, vado avanti descrivendovi una buona parte di quelle rimanenti, a patto che le mie dolci ditina continuino a muoversi...
Dunque, alla fine della gara potrete rivedere le vostre evoluzioni tramite uno spettacolare replay, osservare i migliori tempi sul giro e le prestazioni globali. Ho lasciato volutamente per ultima la descrizione delle tre visuali del gioco, questo perché ritengo che siano la parte più interessante. La visuale normale vi pone alle spalle del kart con la pista che scorre davanti a voi, le due visuali micro vi permettono di gareggiare osservando il vostro bolide dall'alto o in visuale isometrica. Personalmente ho preferito giocare in quest'ultima modalità anche se gli altri colleghi qui presenti hanno preferito quella normale. Basta, non so più che cosa dirvi, sapete praticamente tutto, non posso dirvi che sarà possibile anche salvare e successivamente caricare sebbene questo sia permesso...
Le prime impressioni sono senz'altro positive, la grafica fumettosa fa il suo dovere e i colori sono usati sapientemente; per il sonoro non so che dirvi perché nella versione da me provata non era ancora implementato. La velocità di esecuzione sembra essere decente, anche sullo sgangherato Pentium 75 disponibile al momento della prova.
Fuori continua a piovere, il cielo oltre che grigio è diventato anche scuro, la temperatura sta scendendo e io non ho ancora finito di lavorare, appena arriverò a casa dovrò mettermi a studiare e l'acqua continuerà a scrosciare... che tristessa!

Street Racer

DATA	Natale 96
FORMATO	MS-DOS
GENERE	Guida Arcade
SOFTWARE HOUSE	UbiSoft



Correre nelle campagne mentre Milano, piena di nuvole che ricoprono il cielo e fogne che strabordano acqua sulle strade cerca di sorridere a un gruppo di redattori senza speranze che tentano di chiudere la rivista in maniera autonoma (ormai quasi da solo! NdBDM), chiude il commento di quest'immagine.



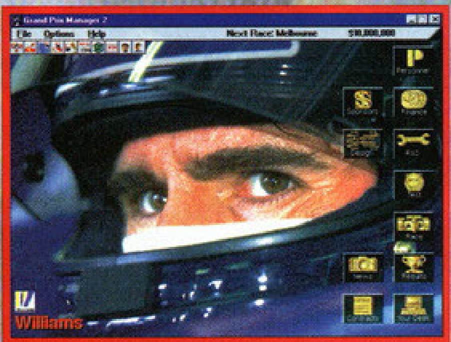
Ecco la modalità di gioco a quattro. Chi possiede un misero 14 pollici però penso potrebbe incontrare qualche problema.



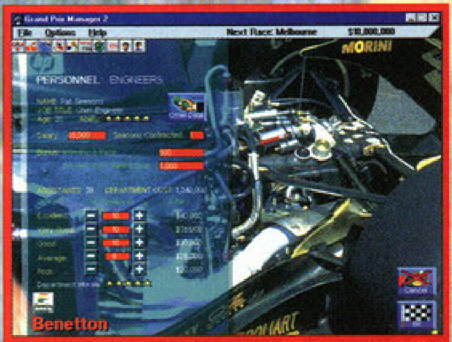
Flavio Briatore docet...il ritorno!

Alla Microprose non perdono nemmeno un secondo per sfornare nuovi prodotti: è appena uscito Formula 1 GP2 ed ecco l'annuncio di imminente rilascio di Grand Prix Manager 2...

a cura di Alessandro "Spike" Colombo



I più fedeli ai GP non faticheranno a riconoscere (arghh!) Damon Hill...



L'interfaccia di gestione del personale. Notevole il campo "morale".

Immagino gli sviluppatori della Microprose continuamente frustati dal capo e sottoposti a indicibili torture, costretti a lavorare giorno e notte (quasi come noi..) per preparare i loro CAPOlavori. Grand Prix Manager sembrava che fosse un giochino rilasciato l'anno scorso per addolcire l'attesa dovuta ai continui ritardi del colossale F1GP2 e invece si era rivelato un buon prodotto. Per i più distratti ricordo che si trattava di un gioco manageriale in cui voi impersonavate il team manager (come Jean Todt o Flavio Briatore per capirci) ed avevate il completo controllo della vostra squadra di Formula 1: dovevate stipulare contratti con i piloti, acquistare i motori e le gomme, accaparrarvi i migliori sponsor, rubare le nuove tecnologie dalle altre squadre, licenziare le persone inefficienti...tutto al fine di disputare le diverse corse del campionato cercando di ottenere ottimi risultati e diventare il migliore team esistente.
Nel seguito il concetto di gioco è rimasto invariato, ma sono stati apportati diversi miglioramenti e introdotte nuove opzioni.
Come potrete vedere dalle foto sparse qua e la per la pagina l'interfaccia grafica non è cambiata molto rispetto al predecessore. E' stato introdotto il drag & drop (sembra di parlare di Windows95...) e le finestre, che durante la gara potevano disturbare la visione del proprio pilota, sono completamente ridimensionabili.
Per quanto riguarda la gara (che personalmente era la cosa che gradivo di meno) graficamente, oltre all'introduzione di nuovi fondali, non sembra ci siano particolari cambiamenti, se non una finestra che ci mostra la visione dall'elicottero. E' ancora possibile seguire i comportamenti dei vostri piloti attraverso le sequenze TV che mostrano i sorpassi, i rifornimenti ai box, e gli eventuali problemi, ma fortunatamente queste sono state personalizzate per ogni pilota e ne sono state introdotte di nuove.
Per ottenere buoni risultati sia in gara che in qualifica è necessario avere una macchina che sia perfettamente bilanciata; sotto questo punto di vista, oltre a dovere scegliere l'inclinazione dei diversi alettoni, sono stati introdotti nuovi parametri come temperatura delle gomme e il settaggio delle sospensioni.
Le condizioni atmosferiche dovrebbero influenzare maggiormente i comportamenti delle vostre monoposto, quindi, in caso di pioggia, non sarà più sufficiente montare le gomme da pioggia e dare ordine al vostro pilota di andare al massimo, pena la distruzione della vostra macchina! Seguire le condizioni e i tempi della vostra monoposto dovrebbe essere molto semplice grazie all'introduzione di nuove finestre che vi terranno informati durante la gara.
Nel caso in cui non abbiate voglia di disputare le prove non sarete più penalizzati da un cattivo calcolo che in passato vi rifilava verso le ultime posizioni anche se avevate un buon pilota e una macchina perfetta: il sistema di calcolo dovrebbe essere notevolmente migliorato.
Degno di nota è l'impegno messo dai programmatori per migliorare il sonoro: oltre ad avere migliorato i vari effetti è stato aggiunto un fantastico commento vocale (vedi Andrea De Adamich e Guido Schittone! Manca l'inviato ai box...) che vi terrà informati sui fatti salienti che accadono durante la gara. I nomi e le caratteristiche dei piloti, così come le foto, le regole ed i circuiti, sono aggiornati a quelli della stagione 1996. Parlando di aspetti leggermente più tecnici posso dirvi che sarà possibile giocare collegando in rete fino a quattro giocatori oppure chiamando un amico via modem (poi dicono che i video game inibiscono la comunicabilità). Insomma, pare che quelli della Microprose vogliano aggiudicarsi il monopolio per i giochi di Formula 1!!



Una delle news che vi terranno informati durante il gioco; di chi si poteva parlare?



La gara. I comandi sono sempre quelli, ma guardate la visione da elicottero.

Grand Prix Manager 2

DATA	Imminente
FORMATO	Windows 95
GENERE	Manageriale
SOFTWARE HOUSE	MICROPROSE

RECENSIONI

TEST

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

OPINIONE

00

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

OPINIONE

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Zoom In

ZOOM IN

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

ALTERNATIVA

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

HELP

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Interview

INTERVIEW

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

SPECS

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.

Le voci, come da bollini sono:

RAM MINIMA — **RAM:** indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU — **CPU:** il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO — **AUDIO:** le schede sonore previste e supportate...

VIDEO — **VIDEO:** VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI — **CONTROLLI:** E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE — **NOTE:** Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

TEST

TOONSTRUCK

Avete mai pensato come ci si debba sentire ad essere l'unico uomo di carne in un mondo di cartoni animati? Seguitemi in questa mega-ultra-iper-sfavillante recensione e lo scoprirete...

A cura di Massimo "NKZ" Nichini

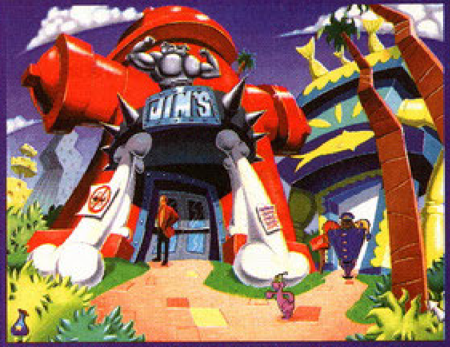
PC GAME PARADE CLASSICO


Nella vecchia fattoria c'è la mucca e la pecora... Sembra che da queste arti ci sia una gran carenza di burro...

Io so, lo so, forse ho esagerato un poco nel definire questo articolo, ma prima di giudicarmi come il malato mentale che molto probabilmente sono, permettetemi di raccontarvi un breve squarcio di vita redazionale che sicuramente chiarirà la mia posizione riguardo questa recensione... Era una notte buia e tempestosa (va beh, è una frase scontata, pero' fa sempre effetto...), e mi trovavo in un angusto locale di Milano insieme ad alcuni colleghi critici videoludici (volevo dire redattori, ma sto' attraversando un periodo particolarmente "politically correct"), tra i quali non posso non citare i mitici compagni di avventura di PCGP: Hype, KDM e BDM. Ad un certo punto, tra un discorso e l'altro, proprio quest'ultimo


Ed ecco la fine che farà NKZ una volta tornato da SMAU: dentro una stanza da manicomio...


Mai parlato con uno spaventapasseri? Beh, è un esperienza che tutti dovrebbero fare...



Questo è l'ingresso della palestra dove dovrete cercare di "costruirvi" un fisico decente, non come il mio quindi...

HELP

All'inizio dell'avventura dovrete risolvere un paio di puzzle facili facili per entrare in possesso del progetto del Malevolator e iniziare la ricerca dei dodici elementi (undici, come vedremo più avanti). Innanzi tutto scendete nell'atrio del palazzo reale ed entrate nella stanza alla vostra destra (il laboratorio), parlate con l'ingegnere il quale vi dirà che senza occhiali non può esservi d'aiuto. Ritornate nell'atrio ed entrate nella stanza a sinistra del primo piano (la sala dei trofei), parlate con il maggiordomo-piede e chiedetegli dell'ingegnere. Vi dirà che lo scienziato è uno sbadato da competizione e tutte le volte si dimentica che lascia gli occhiali nel taschino. Ritornate nel laboratorio e parlate con il pazzoide che vi illustrerà il progetto rivelandovi che uno dei dodici contro-oggetti è già stato ritrovato.
A questo punto uscite dal portone principale e parlate con le guradie. Fate molta attenzione al loro balletto, perché una delle due lascierà cadere una chiave. Fate ripetere il balletto ai due porcospini e recuperate la chiave. Con questa potrete aprire la stanza del re, cioè la porta blindata a sinistra dello schermo. Ora entrate e... Buona ricerca!

ZOOM IN

Il futuro e la vecchia guardia

Più e più volte vi sarete imbattuti in questa recensione nel termine "avventura classica". Cosa si intende con questo termine? Semplicemente si considerano avventure di stampo classico quei giochi che prevedono principalmente una serie di comandi (che con il passare del tempo sono diventati da testuali ad automatici) come parla, prendi, usa cammina ecc. ecc. I classici hanno poi un'impostazione grafica con vista laterale sulla quale si muovono i personaggi, e non prevedono soluzioni multiple allo stesso problema. E le nuove avventure cosa sono? Beh, diciamo che una definizione vera e propria non esiste, ma possono essere raggruppate sotto questo nome i cosidetti film interattivi, le avventure in soggettiva, nonché tutta una serie di ibridi che mescolano elementi di azione alle classiche peculiarità dell'adventure. Quale delle due categorie è più bella? Beh, io sinceramente preferirei non esprimermi, visto che si sono visti ottimi titoli da ambo le parti, ma soprattutto credo che la scelta la debba fare ogni singolo giocatore, perché diciamocelo, tutti i gusti sono gusti. Aspettatevi in futuro uno speciale sull'argomento perché questa è una di quelle discussioni che sono destinate a durare nel tempo...

ALTERNATIVA

Broken Sword: La più recente avventura pubblicata dalla Virgin (recensita appena 30 giorni fa). A differenza di Toonstruck l'atmosfera è molto più seriosa e drammatica, principalmente basata su omicidi e misteri.

The Dig: L'avventura che recentemente ha riportato al successo i giochi di stampo classico. Fantascienza e mistero per un gioco che condivide con Toonstruck una presenza eccezionale (Steven Spielberg per The Dig e Christopher Lloyd per ToonsTruck).

Days Of The Tentacle: Una delle pietre miliari del divertimento elettronico. Condivide con Toonstruck l'atmosfera scanzonata e le divertentissime situazioni.

TEST

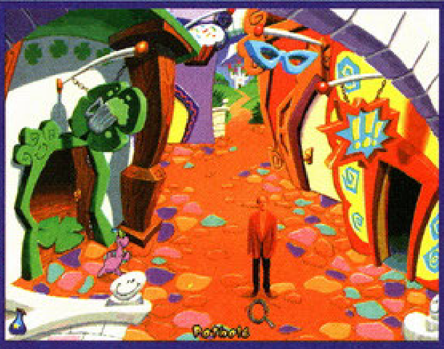


E adesso, da che parte suggerite di andare? E mi raccomando: occhio a non sbagliare!



Benvenuti a Zanydu, patria dello scherzo e soprattutto di quello scherzo della natura di Flux...

mi dice "Domani arriva Doug Jones con una cariolata di materiale... ti va di fare la recensione di Toonstruck?".
Dopo il mio entusiastico assenso la serata proseguì fino a spegnersi nei fumi dell'alcol (per alcuni, me compreso, in effetti la serata è terminata con alcune complicazioni all'apparato digerente... ma questa è un'altra storia...)(e qui vorrei porre l'accento su come la resistenza etilica di KDM, NKZ e del grandissimo Mirko sia stata completamente sbaragliata dopo l'avida consumazione di quattro litri di Mai-Tai; unici sopravvissuti io e Hype... NdBDM).
Il giorno dopo mi ritrovo fra le mani i due CD che contengono proprio il gioco in questione; mentre li installo lo stesso Doug invita me e il BDM a passare la serata in sua compagnia (inutile sottolineare come questo significasse un altro pesantissimo incontro con il dio Bacco).
Ora, a pochi giorni di distanza da quegli avvenimenti, la mia situazione psico-fisica è ancora lontana dall'essere ottimale, e scrivere questo pezzo non fa altro che ricordarmi il tour de force etilico a cui ho sottoposto il mio corpo, quindi vi prego di essere tolleranti nei miei riguardi.
Ma lasciamoci alle spalle l'ennesima puntata della telenovelas "Viale Espinasse 20156" e parliamo di questo Toonstruck. Questa ultima e, tra le altre cose, prima fatica della Burst (un gruppo di sviluppatori nuovo nuovo) ci trasporta nel magico mondo dei cartoni animati, in particolare quei teneri e spensierati animaletti che popolano i programmi televisivi del mattino allietando i più piccoli (e contemporaneamente salvando da un esaurimento nervoso certo i poveri genitori...).
Vi chiamate Drew Blanc (e se conoscete un poco di inglese saprete come questo nome ironicamente suoni più o meno come "disegnai nulla"), e siete il disegnatore del famosissimo show per bambini del sabato mattino "Fluffy Fluffy Bun Bun Show".
Non siete ricco (solo Walt Disney e pochi altri eletti lo sono diventati facendo i disegnatori di fumetti...), non siete famoso, e oltretutto siete maltrattato dal vostro capo (avete presente Fantozzi? Ecco, solo che il capo di Drew lo tratta peggio).
A complicare le cose, visto il momento sufficientemente roseo del povero artista, un pauroso blocco creativo lo coglie in un momento delicatissimo (spero che non mi capiti mai una cosa del genere... altrimenti chi lo sente poi il MIO capo?): Drew è stato incaricato di presentare una tonnellata di nuovi personaggi per rivitalizzare il "Bun Bun Show", ma ha solo una notte di tempo per idearli e nulla esce dalla matita del nostro sfortunatissimo autore.
Mentre lo sventurato è chino sul foglio da disegno colto da una profonda trance creativa (che alcuni estimatissimi professori universitari si ostinano a chiamare "sonno"...ma dico io, se sono un creativo che ci posso fare?) ecco che succede l'impossibile (e allora se è impossibile come mai succede? Misteri dei videogiochi...): di



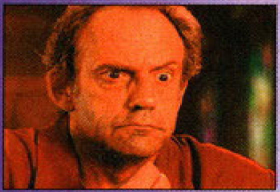
Pensate se anche Milano fosse così, si potrebbe andare a lavoro con il sorriso sulle labbra.



Che bella festa; c'è anche un piano, magari se io potessi... No, lasciamo perdere.

ZOOM IN

Più che programmatore io so' regista!



Mi sono riservato la possibilità di rivelarvi chi è l'attore che interpreta il povero Drew Blanc perché è una di quelle notizie che da sole valgono un articolo. Per impersonare il protagonista di Toonstruck è stato ingaggiato nientemeno che Christopher Lloyd, e se qualcuno si chiede chi sia giuro che stavolta mi arrabbio davvero. Sono convinto che tutti, ma proprio tutti, abbiano presente il mitico dottore di Ritorno al Futuro I, II e III, nonché il recente Zio Fester dei due film sulla Famiglia Addams. Ecco, quello è Christopher Lloyd. L'attore però non è l'unica guest star di Toonstruck: alle voci dei vari personaggi si alternano mitici comici come Dom DeLuise (che interpreta il compagno di viaggio Flux Widly) famoso per aver partecipato a film come "Una pallottola spuntata" e "Il silenzio dei prosciutti", Tim Curry (alias il conte Nefarious) direttamente da "Mamma ho perso l'aereo I e II" e tanti altri più o meno conosciuti anche dal pubblico italiano. Insomma, Più che un programmatore questo film ha avuto bisogno di un regista, o perlomeno di un buon fonico !!!

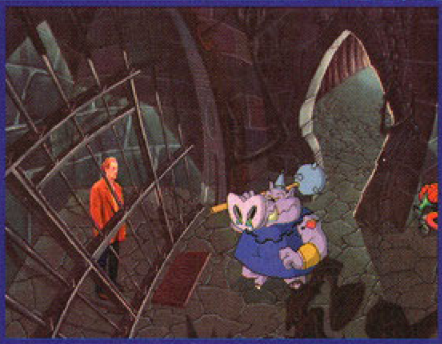


L'ora della minestrina, effettivamente non sembra di essere da Biffi, ma si sa: chi si accontenta gode.



A parte che già scendere da una scala così mi farebbe girare il pippero, ma trovarsi davanti una bocca del genere e doverci entrare dentro mi sembra troppo.

colpo la televisione si accende e inizia a trasmettere proprio il "Fluffy fluffy Bun Bun Show". Colto da un raptus violento (come lo capisco...) Drew cerca il telecomando ma... Zooth! All'istante il nostro eroe si ritrova DENTRO il televisore!
Credendo ovviamente di essere in un incubo, il pargoletto di mamma Blanc tenta di riorganizzare le idee, ma ecco che viene subito attaccato da una navicella. Possibile? In un mondo felice e spensierato c'è qualcuno che compie atti volutamente violenti? Non è possibile!!! Per fortuna a dargli man forte arriva la sua creazione preferita, Flux Wildly un "coso" viola con degli enormi occhialoni verdi, che salva il nostro Drew e spiega come sia impossibile tornare nel mondo degli esseri di carne. Eppure... Forse il saggio Re Hugh (un simpaticissimo "smile" antropomorfo) sa come far tornare il disegnatore nel suo mondo (deve portare a termine un lavoro dopo tutto...).
Il buon Hugh fa luce sull'attacco aereo di cui siamo stati vittime; effettivamente il mondo dei cartoni animati non è tutto rose e fiori come sembra, non tutto almeno. Il re governa infatti su Cutopia, la regione bella e felice protagonista dello show televisivo ideato proprio da Drew, ma a fianco di essa esiste il malvagio regno del conte Nefarious (Malevolands) che, per sconfiggere gli odiati esserini teneri e felici ha ideato una macchina da guerra (quella che ci ha attaccato appena arrivati a Cutopia) chiamata Malevolator, capace di corrompere cose e persone (anche se mi è difficile raggruppare sotto il termine "persone" dei peluches rosa e azzurri!) e trasformarli infine in malvagi sudditi e terre su cui dominare.
Ma la speranza è l'ultima a morire (preferisco non continuare il proverbio...), soprattutto quando si ha già in tasca una soluzione!
Gli ingegneri di Cutopia sono riusciti ad entrare in possesso degli schemi di funzionamento del Malevolator, e soprattutto hanno scoperto che questo funziona grazie a dodici oggetti necessari per produrre il raggio trasformante. Basta trovare dodici oggetti complementari (contrari cioè) a quelli utilizzati nel Malevolator per creare un raggio benefico che possa riportare alla normalità chiunque sia già stato trasformato dall'arma di Nefarious.



Ed ecco il Lele, in tutto il suo splendore e il suo buoncuore.



Vi fidereste di un tipo del genere? Io decisamente no: non ho mai potuto sopportare gli "allupati".



No non è una toilette, no non è una toilette, no non è una toilette, no non è una toilette...

TEST



Ecco l'ingresso di Zanydu, già da qui vi farete un'idea del tono dell'avventura.



Avete provato il demo che c'è su CD? No? E cosa aspettate?

Secondo voi a chi può essere chiesto di scoprire i dodici oggetti necessari a costruire la contro-arma?
Ma che domande, a Drew! In cambio di questo "piccolissimo favore" (immaginatevi: un giorno compare un cartone animato a Milano e il presidente della Repubblica gli dice "Per tornare a casa tua devi sconfiggere la fame nel mondo"... Facile no?) il re si impegna a trovare il modo di far ritornare il disegnatore nella sua realtà. Toonstruck è un'avventura grafica basata principalmente sull'interazione tra il protagonista "reale" e il mondo e i personaggi a cartoni. Come già detto prima, l'avventura si sviluppa su due CD. Questo è anche dovuto alle numerose scene filmate di intermezzo che impreziosiscono il gioco e lo rendono molto cinematografico (e di cinematografico in Toonstruck c'è veramente tanto... date un'occhiata al box "Più che programmatore io so' regista!" per avere qualche bella sorpresina...).
L'interfaccia permette di compiere le ormai canoniche azioni Prendi, Usa Tira ecc. ecc. ma non si limita a questo: una novità introdotta da Toonstruck è la collaborazione tra voi e il fedele Flux, che vi accompagnerà in tutta la storia e sarà spesso e volentieri necessario per risolvere situazioni altresì impossibili.
Egli infatti può sgattaiolare dove Drew non può, compiere salti assurdi senza il rischio di spiattellarsi (alla fine è un cartone animato), ma soprattutto conosce il mondo di Cutopia come nessun altro.
Per farsi aiutare da Flux basta "usarlo" come qualsiasi altro oggetto o persona del gioco.
Tra un commento di Flux e una battuta di Drew, incontrerete tanti personaggi con cui parlare: in questi casi, l'interfaccia farà comparire delle immagini che rappresentano gli argomenti di discussione (la faccia di Re Hugh, piuttosto che un oggetto, ad esempio).
Se per caso ci fosse bisogno di rompere il ghiaccio (cioè iniziare una discussione sparando qualche frase a caso tipo "Bella giornata, eh?") avrete a disposizione l'icona rappresentante un cubetto di ghiaccio (!!!) che si scioglie man mano che la discussione prende atto.
Ho parlato di trama e di interfaccia dimenticandomi (mea culpa) che lo schema di gioco prevede molti puzzle da risolvere e centinaia di locazioni differenti su tutti e tre i mondi .
Tre? Ma non erano due? Già, il terzo mondo è quello di Zanydu, ma non è dato sapere chi lo popola, ne se sarà necessario visitarlo: un'altra stranezza di Toonstruck!
E con questo vi ho detto tutto.
Vi consiglio caldamente di leggervi i box sparsi qua e la nelle pagine della recensione e vi ringrazio ancora una volta per avere seguito i miei deliri grammaticali. Enjooooy !

OPINIONE

95

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

UAO! Ragazzi, questo Toonstruck è veramente incredibile. Intanto ha una delle più belle trame che ricordi (specialmente del genere che preferisco, quello fantastico demenziale alla Day of the Tentacle, per capirci), ma è anche realizzato con i controciufoli (permettetemi il termine).
L'aspetto grafico è meraviglioso, con una marea di locazioni disegnate veramente bene e con personaggi caratteristici e molto, molto umoristici (per esempio il barista del pub di Cutopia, un animale indefinibile mezzo scozzese e mezzo irlandese).
L'interazione tra Drew Blanc e il resto del mondo animato è spettacolare, la migliore che si sia mai vista in un videogioco (al cinema è un altro discorso...), specialmente quella con il fedele Flux.
Se poi aggiungete a questo il popò di attore protagonista (non l'ho mai citato nel testo della recensione volutamente, ma credo che ormai abbiate letto il box relativo a Christopher Lloyd! Ragazzi, mica pizza e fichi!) e una colonna sonora veramente eccezionale, avrete capito di che livello sia questo gioco.
La difficoltà è sufficientemente ben equilibrata, e i numerosi puzzle fanno in modo che tutto questo ben di dio non si limiti ad un "Prendi, usa, parla, muoviti ecc." dove alla fine non si fa altro che provare tutti gli oggetti che si hanno a disposizione su tutto quello che si può usare. Le musiche sono ottime e tutte ben realizzate (tutte molto cartoonistiche, ovviamente), così come ben realizzati sono gli effetti sonori e il parlato (e vorrei anche vedere che con gente come Lloyd e Dom DeLuise venissero dei dialoghi schifosi!!!).
Dunque ricapitoliamo: bellissima grafica, grande colonna sonora, una trama divertente ed intrigante, un protagonista d'eccezione e tanta tanta simpatia.
Se poi siete tra quelli che cercano il pelo nell'uovo e vogliono a tutti i costi trovare qualche difetto, devo ammettere che, paradossalmente, l'unico difetto che affligge Toonstruck è il fatto che sia a tutti gli effetti un'avventura classica, e quindi risente di tutti quei limiti imposti dal tipo di gioco: non ci sono ne finali differenti, ne modi differenti per risolvere la stessa situazione e qualche volta può capitare che rimaniate impantanati in un punto senza sapere cosa fare.
Se escludiamo questi difetti (che lo ripeto non sono problemi di Toonstruck, ma piuttosto della categoria a cui appartiene) abbiamo un gioco consigliato a tutti, specialmente ai patiti delle avventure "Lucas-Like".
E proprio a questo proposito la Lucas dovrebbe darsi da fare, dopo Broken Sword e Toonstruck c'è poco da ridere...
A meno che Monkey 3 non faccia sfaceli (cosa che onestamente penso sia molto probabile NdBDM).

SPECS

Gioco provato con computer AST

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 Dx4/100
VIDEO	VGA/SVGA
AUDIO	Sound Blaster e compatibili.
CONTROLLI	Mouse
SOFTWARE HOUSE	Virgin Interactive Entertainment



Più veloce di un metrò, più comodo di un autobus ecco la prima Elefantovia della storia!

DAGGERFALL

In principio fu The Elder Scrolls: Arena, un mediocre RPG passato inosservato; ma ora è la volta di The Elder Scrolls: Daggerfall, il suo seguito. Molto tempo è passato e molte cose sono cambiate, molte...

PC GAME PARADE GARANTITO

A cura di Riccardo Landi


Là nella penombra, in cima alla gradinata sta seduto sul suo trono il Re di Daggerfall

Ve lo ricordate? The Elder Scrolls: Arena, intendo. Forse molti di voi lo avranno dimenticato ed in effetti anch'io non me lo ricordo molto bene. Probabilmente per via del fatto che non era un gran gioco o forse perché era il periodo in cui tutte le software house sfornavano il loro RPG e quindi nella mischia generale è passato inosservato. Fatto stà che in questo preciso momento mi trovo davanti al suo seguito The Elder Scrolls: Daggerfall, per gli amici semplicemente Daggerfall e devo dire che nel lasso di tempo che separa i due episodi, i programmatori ci hanno davvero dato dentro, ma procediamo con ordine e cominciamo col vedere che trama si sono inventati questa volta.

Nel 896 della 2° Era, un nobile re-guerriero dal nome Tiber Septim, riuscì a vincere la terribile guerra civile che coinvolse l'intero continente di Tamriel e si proclamò Imperatore.

Ebbe così inizio la 3° Era, un era di ordine e giustizia, la vostra era. Voi, infatti siete nati nel 375 della 3° Era, durante il regno di Uriel Septim, il ventunesimo Imperatore di Tamriel. Purtoppo sembra che gli sforzi di Tiber Septim siano stati vani e lentamente sta tornando l'anarchia; d'altronde si sa che Tamriel non è fatta per stare in pace.

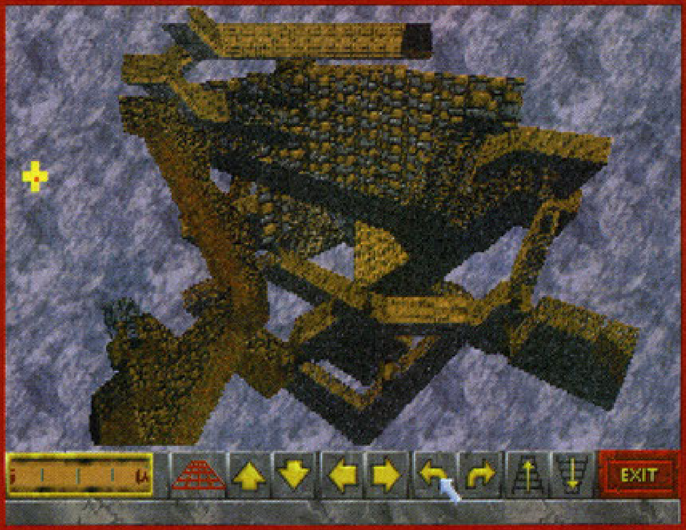
Voi non siete estranei a Uriel Septim, anzi siete suoi amici fidati e forse proprio per questo, una notte, venite convocati informalmente al suo palazzo. Giunti al cospetto dell'imperatore, alla luce di una semplice torcia, venite informati della vostra missione: Lysandus, il re di Daggerfall morto un anno prima in battaglia, è tornato.

Il problema è che, essendo morto, non poteva che tornare sotto forma di fantasma; ultimamente il suo spirito ha infestato le vie della capitale senza alcun apparente motivo.

Il vostro compito è quello di scoprirne il perché e quindi mettere fine alla sua agonia. Inoltre c'è un'altro compito che non sarebbe male portare a termine (detto così potrebbe sembrare una cosa facoltativa, ma non lo è): il nostro caro imperatore anni fa ha inviato una lettera alla regina Mynisera, la moglie di Lysandus; questa lettera non è mai giunta a destinazione. Voi dovrete trovarla e distruggerla (ma non vi viene detto perché). Voi, da bravi amici e sudditi dell'imperatore, vi mettete in viaggio per Daggerfall, ma una volta entrati nella baia di Iliac, venite travolti da una bufera che spazza via la vostra nave fregan-


Visto? Non è vero che l'anoressia è un problema degli anni novanta.


Mai girare di notte per i vicoli bui. Questo tizio mi vuole fregare il Rolex.



Questa è la mappa del primo dungeon. Buona fortuna!



Signore e signori, ecco qui il mio personaggio (fa paura, eh?).



Ho come l'impressione che tra poco quel pesce non avrà più le tonsille.

Oggi mi faccio Elfo, domani..chissà...



Tutti quelli che giocano o hanno giocato ad un RPG sanno quanto sia importante la fase di creazione del personaggio. E' in questo momento che il giocatore decide il suo destino, a seconda della razza e della classe scelta. In Daggerfall, tutto questo è curato in ogni minimo dettaglio. Il primo passo è la scelta della razza (ce ne sono 8); ogni razza ha le sue caratteristiche di base, ci sono quelle più intelligenti e quelle più robuste perciò ci saranno razze adatte alle arti magiche e razze portate per il combattimento. Il secondo passo consiste nella scelta della classe (in Daggerfall ci sono 18 classi che vanno dall'erborista al ladro dal illusionista al guerriero) e per concludere bisogna crearsi un background. Il passato del vostro personaggio potrà essere generato casualmente dal computer oppure potrete deciderlo voi rispondendo ad una decina di domande. La scelta della razza, della classe e del proprio background più un lancio di dadi vi darà i valori delle 8 caratteristiche (intelligenza, forza, volontà, agilità, velocità, resistenza, personalità e fortuna) e l'elenco degli oggetti con i quali comincerete l'avventura. A questo punto potrete distribuire un tot di punti bonus fra le caratteristiche e altri punti bonus fra le abilità che si dividono in: maggiori, primarie e secondarie. Allora, come vi sembra? Lo trovate meno dettagliato di qualsiasi altro RPG? No, non credo proprio! E il bello è che tutte queste minuzie non sono fittizie, ma influiranno sia nelle relazioni sociali che nei combattimenti.

dosene altamente del vostro compito. Come? È già finito il gioco? No, no, tranquilli, in un modo o nell'altro avete raggiunto la costa, ma sfortunatamente vi siete ritrovati intrappolati in una caverna ed è esattamente in quella grotta che, finalmente, comincia il gioco.
Come vi sembra la trama? Dite che la missione è troppo semplice? Be', certo, sarebbe semplice se dietro a queste apparizioni notturne dell'ex re non ci fosse qualcosa di veramente grosso...ma non voglio svelarvi niente. Per quel che riguarda il duro lavoro del team della Bethesda a cui ho accennato prima, invece, le cose da dire sono davvero tante perciò non perdiamo tempo e cominciamo. Per prima cosa immagino che vi interesserà sapere quale cavolo di visuale è stata scelta questa volta (male, molto male, non avete letto il nostro work in progress? E le foto non le guardate?); dovete sapere che il motore usato da Daggerfall è basato sulla solita visuale in soggettiva e completa libertà di movimento. Per muoversi si può decidere se usare i tasti o il mouse: nel primo caso sarà come giocare a Doom, frecce direzionali per spostarsi, barra per interagire e Ctrl per i movimenti laterali. Usando il mouse invece, spostando il cursore vicino ai bordi compaiono delle freccette che vi indicano la direzione in cui spostarsi. Più si sposta il cursore vicino al bordo dello schermo più il movimento sarà veloce e se ciò non bastasse potrete anche usare il joystick. Ho detto che è come giocare a Doom, ma mi sono sbagliato, infatti in Daggerfall potete alzare ed abbassare lo sguardo, ranicchiarvi e saltare, arrampicarvi sui muri delle case (!), nuotare (alla Duke) e girare lo sguardo senza cambiare la direzione in cui si sta andando. Ora che sapete come muovervi è giunta l'ora di uscire dalla prima grotta e trovare una via d'uscita da questo maledetto primo dungeon. Dopo aver aperto la prima porta, però, vi rendete conto che il dungeon non è disabitato, anzi sembra che abbiano organizzato una festa in vostro onore e qui sorge il secondo problema: ok, so correre, saltare, vincere le olimpiadi, ma come si usa una spada? (Bella domanda!) Vi dico subito che i combattimenti sono in tempo reale e non a turni; si è preferito adottare un metodo di combattimento molto arcade e questo, lo so già, potrebbe fare arricciare il naso ai puristi degli RPG. Una volta sguainata la spada potrete decidere fra quattro colpi diversi: il fendente orizzontale, quello diagonale, dall'alto verso il basso o l'affondo. Ognuno di questi colpi ha la sua potenza d'attacco, più un colpo è potente più è difficile da mettere a segno. Per colpire basta trascinare il mouse in una delle quattro direzioni tenendo premuto il tasto destro, facile, no? Se invece siete di quelli che alle spade preferiscono la magia, la faccenda cambia leggermente. Per prima cosa dovrete aprire il vostro spellbook e selezionare un incantesimo quindi lanciarlo premendo il tasto sinistro del mouse. Non dev'essere piacevole sfogliare il proprio libro degli incantesimi mentre un gigante vi sotterra a furia di mazzate

Frontier (Gametek): Ok, ok, lo so che un RPG fantasy ed un gioco di viaggi interplanetari non centrano niente l'uno con l'altro, ma questo titolo è l'unico che offra una libertà simile a quella di Daggerfall.

Elder Scroll: Arena (Bethesda): Semplicemente si tratta del predecessore di Daggerfall, ma in quanto a qualità (e quantità) non c'è paragone.

Dungeon Master II (Interplay): Il più classico degli RPG per PC riveduto e corretto. Forse avrebbero dovuto "rivederlo" e "correggerlo" un po' di più, ma in quanto a profondità può dire la sua.

sulla testa, quindi è conveniente avere sempre un incantesimo caricato da lanciare prima che il nemico si avvicini. In Daggerfall è possibile inventarsi i propri incantesimi grazie al sistema Spellmaker decidendo le modalità di utilizzo, la potenza ed il costo, oppure, se volete, potete editarvi gli oggetti magici e le pozioni rispettivamente grazie all'Itemmaker e al Potionmaker (cool!).
Ce l'avete fatta! Siete usciti dal dungeon, finalmente liberi, e adesso? Se fin qui vi era sembrato un normale RPG ora cambierete sicuramente idea. Quello che vi si para davanti, infatti, è un vero e proprio mondo virtuale.
Adesso che siete usciti da quella buia ed umida grotta sarete liberi di andare dove volete e fare quello che vi pare (certo, se magari portate a termine pure la missione principale non sarebbe male visto che si è stimato che solo quella porta via circa 140 ore).
In qualsiasi cittadella vi recherete, verrete a contatto con una popolazione diversa; non cambieranno solo i tratti somatici, ma cambierà anche il modo con cui vi rivolgeranno la parola.
Ogni città ha le sue leggi, ma anche le sue feste. Una volta mi è capitato di recarmi in una città del deserto proprio in un giorno di festa e così mi sono potuto portar via una manciata di pozioni gratis. Un'altra volta, invece, sono entrato in un villaggio dove era vietato l'ingresso a tutti quelli che appartenevano ad una determinata gilda; be', io ne facevo parte perciò mi hanno arrestato e dato l'ergastolo.
Questi sono solo due esempi di vita quotidiana; non sorprendetevi se passerete giorni e giorni a girovagare da una città all'altra solo per curiosità, è una cosa che vi verrà spontanea.
Potrete comprarvi un cavallo, un carro, potrete stringere amicizie con semplici contadini o con governatori; potrete farvi odiare da una razza o diventare un fuorilegge...e smetto se no mi commuovo! In ogni luogo in cui vi recherete ci sarà sempre qualcuno disposto ad offrirvi delle missioni da compiere. Queste missioni sono generate casualmente dal computer, perciò sono virtualmente infinite!
Sarete voi a decidere se accettarle o no, sarete voi a decidere quando sarà l'ora di portare a termine la missione che l'imperatore vi ha affidato.
Se trovarsi di fronte ad un mondo virtuale è qualcosa di eccitante, lo è ancora di più trovarsi davanti un mondo virtuale in continuo cambiamento.
Parlando con la gente, infatti, verrete a conoscenza dei fatti che accadono ogni

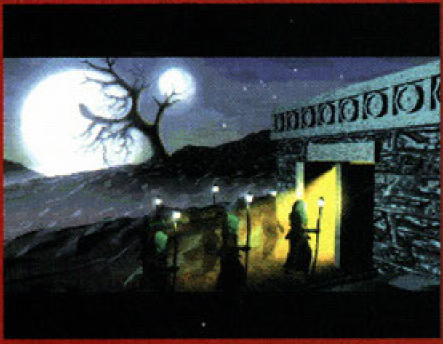
SPECS

Gioco provato con computer AST

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	VGA
AUDIO	Tutte le principali
CONTROLLI	Mouse, Tastiera, JoysticK
NOTE	Più RAM avete meglio è. Consigliati 230Mb di spazio sull'HD.
SOFTWARE HOUSE	Virgin Interactive Entertainment


Qui dentro vive il re di Daggerfall. Chissà perchè il fantasma di suo padre infesta le vie della capitale.


Ecco dell'acqua (sporca). In Daggerfall si può anche nuotare ed immergersi.


Ehi, ci deve essere una festa! Ah... no... E' il nostro funerale.



Questa è la schermata dei dialoghi, se mi va bene, riesco ad invitarla a cena.



La mappa della capitale di Daggerfall occupa sei di queste schermate (e non è l'unica).



Dannazione, un temporale! Forse in questa locanda potrò riscaldarmi.

ZOOM IN

Turista fai da te? Ahiii, ahi, ahi!



Ok, non so quante volte in questa recensione ho detto che ci troviamo davanti a qualcosa di enorme perciò credo che sia giunta l'ora di entrare nel dettaglio in modo che anche voi non potrete dire altro che: "Incredibile!". Il gioco si svolge nella baia di Iliac; attorno a questa baia si trovano la bellezza di 42 regni, ognuno con le sue leggi e le proprie abitudini. Ogni regno contiene circa 700 locazioni tra villaggi, città, dungeon e templi (la quantità varia a seconda della dimensione e della locazione del regno). Facendo una media, quindi, dovrebbero esserci circa 30.000 locazioni (29400! NdBDM); come orientarsi in un mondo così vasto? Grazie all'interfaccia della mappa! (ma và?) Premendo la W sulla vostra tastiera, comparirà la cartina del mondo che mostra la Baia di Iliac al completo; cliccando sul regno che vi interessa, una zoomata ve lo mostrerà costellato da una miriade di puntini (le locazioni). Non preoccupatevi, non dovrete spostare il puntatore su ognuno dei 700 puntini fino a trovare la locazione desiderata; basterà premere il pulsante "find" e digitare il nome della locazione e questa comparirà sulla mappa. Il gioco è fatto! Automaticamente vi verrà chiesto se desiderate andarci. Se sì, comparirà un menù dove potrete decidere le modalità di viaggio. Potrete scegliere se andarci via terra o via mare, se dormire accampandosi sotto le stelle o in comode locande, se prediligere la velocità o la comodità, ecc. A seconda delle vostre scelte vi verrà detto quanto costerà il viaggio e quanti giorni durerà. Niente male, davvero niente male.

OPINIONE

92

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Immenso. Non c'è altro termine per definire Daggerfall; migliaia di villaggi, centinaia di città, migliaia di dungeon, ecc. Non oso immaginare quanto tempo sia necessario per visitare tutte le locazioni, ma credo che il vostro personaggio morirebbe prima di vecchiaia. Quando ho cominciato a giocarci, onestamente non mi immaginavo qualcosa di simile, ma appena sono uscito dal primo dungeon e, col cielo che imbruniva, mi sono diretto a piedi verso il villagio più vicino, mi sono accorto che quello che avevo davanti non era un semplice videogioco, ma un intero mondo virtuale nel quale vivere (e scusatemi se è poco). In effetti la sensazione che si prova giungendo di notte alle mura di una città dopo due giorni di cammino e trovare le porte chiuse è qualcosa di incredibilmente coinvolgente. Girovagando per il mondo di Daggerfall, ci si accorge del fatto che non si hanno limiti, non si è in alcun modo guidati dal gioco; si ha una libertà tale che solo un master in carne ed ossa potrebbe dare (e secondo me questo è il complimento più grosso che potessi fare ai ragazzi della Bethesda). Ma i difetti? Sì, anche Daggerfall, come ogni cosa, ha i suoi difetti. A parte il fatto che per giocarci bene servono almeno100Mb di HD libero, forse i programmatori avrebbero dovuto sprecarsi un po' di più per quel che riguarda il metodo di combattimento. Le missioni secondarie poi, a lungo andare, risultano un po' ripetitive (ma a luuungo andare!) e sia la grafica che il sonoro non sono ai massimi livelli. Per quanto riguarda la prima devo dire che mi è sembrata un po' scarna, mentre per il sonoro il discorso è diverso. Certi motivi musicali sono buoni e creano atmosfera, mentre altri (ad esempio quello che vi accompagna quando entrate in un negozio) sono davvero insopportabili. Comunque, nel bene e nel male, Daggerfall rimane un'esperienza indimenticabile; se siete disposti a rinunciare ad un'ottima grafica ed ad un sonoro in Dolby Surround allora compratelo!



Questo è tutto il mondo esplorabile, quando avete finito chiamatemi.



Questa è la capitale del deserto di Alik'r. Ogni regione ha i suoi stili architettonici.

giorno; negozianti che vengono uccisi per un regolamento di conti o re che muoiono in battaglie lontane. In poche parole Daggerfall vi offre un intero mondo fantasy completamente autonomo: fatene ciò che volete.

HELP

Portare a termine un'avventura di queste dimensioni non è certo facile, ma non preoccupatevi, l'importante è non avere fretta. Comunque, se proprio non sapete da dove cominciare leggete quanto segue.

La scelta del personaggio: Per le prime partite è conveniente optare per un guerriero. Infatti, in Daggerfall, come in molti RPG da tavolo, questa classe è quella che parte avvantaggiata, mentre i maghi, chierici e affini sono personaggi che diventano potenti solo dopo aver accumulato esperienza (a quel punto, però, non ce n'è più per nessuno).

Il primo dungeon: Il gioco, come già detto comincia sotto terra. Qui c'è poco da fare, L'unico consiglio che vi posso dare è quello di riposare (e salvare la partita) ogni volta che si uccide un nemico tosto (all'inizio anche i topi vi daranno del filo da torcere). Inoltre vi conviene raccogliere tutto ciò che trovate fino a raggiungere il massimo di peso trasportabile; in questo modo, una volta giunti al villagio più vicino, potrete vendere tutto il superfluo e farvi un bel gruzzoletto.

La missione principale: Siete di quelli che vanno subito al sodo, eh? Bene, allora, per prima cosa, vi conviene andare a parlare con le famiglie reali delle tre città più potenti della baia, ovvero: Daggerfall, Wayrest e Sentinel. Nel frattempo vi giungeranno notizie da Brisenna, un consigliere dell'Imperatore che vi darà qualche dritta.

Le missioni secondarie: Se, invece, siete di quelli che amano godersi la vita dell'avventuriero, vi conviene stare attenti. Infatti non tutte le missioni che vi verranno offerte frutteranno allo stesso modo. Se vi interessa guadagnare soldi in fretta, vi conviene scegliere delle missioni brevi tipo: "vai e uccidi quel tizio", ma anche in questo caso fate attenzione! Per la stessa missione vi possono offrire somme di denaro completamente diverse; recatevi dalla gente ricca. Se invece vi interessa accumulare esperienza, i dungeon sono la cosa migliore; magari rimarrete sottoterra per due settimane, ma quando ne uscirete sarete delle persone diverse (e molto più temibili).

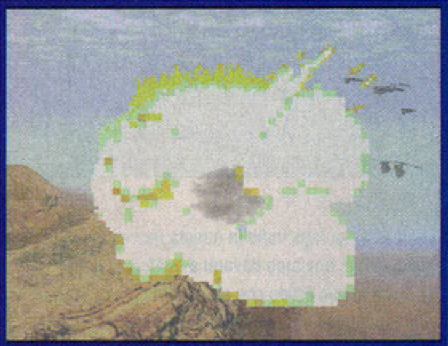


Un bel Mig27 in caduta libera, l'ho appena centrato con un bel missilino!



Un bel Mig27 in caduta libera, l'ho appena centrato con un bel missilino!

F22 LIGHTNING II



Blaaam.Cucù, il cattivo non c'è più.

Finalmente è arrivato il primo dei tre simulatori dedicati al più moderno caccia americano, l'F22 Lightning. Infatti, oltre a questo titolo della Novalogic, siamo in attesa dell'uscita di iF22 della Interactive Magic e di TFX 3 - F22 dei Digital Image Design, meglio conosciuti come DID. Sono particolarmente contento, dovreste ormai sapere che sono un appassionato di simulazioni, manualoni zeppi di trecento e più pagine non mi spaventano, tastiere da imparare a memoria sono pane per i miei denti. Questa mia passione è vista con diffidenza qui in redazione, la frase più simpatica che sento spesso dire quando giunge un titolo simile è questa: "io al massimo comprerei un simulatore per prendere il manuale e metterlo sotto la gamba di un tavolo che traballa". Spero che almeno tra voi ci sia qualcuno che condivide la mia passione, io qui sono solo contro tutti, ho bisogno di qualcuno che mi sostenga (e, ma come fai brutto! Anche a me piacciono le simulazioni checcredi? NdBDM).



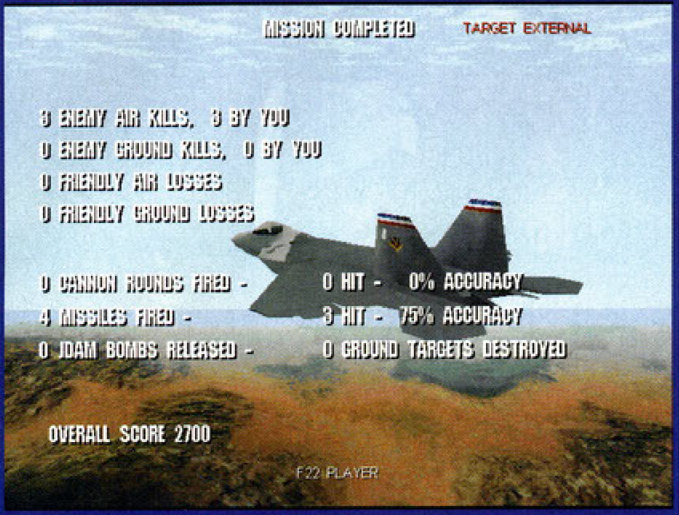
Bene, per oggi ho finito di gridare al mondo i miei problemi, posso iniziare a descrivervi il gioco. Come già era accaduto con Comanche: Maximum Overkill, realizzato dagli stessi autori, ci troviamo di fronte a un titolo che si colloca a metà strada tra un simulatore e un arcade. La semplicità dei controlli, il comportamento dell'aereo e la struttura delle missioni non sono certamente fedeli alla realtà, però allo stesso tempo non sono neanche inventati, direi che F22 è la giusta via di mezzo. La schermata principale permette di addentrarsi nei vari aspetti del gioco, si può scegliere se affrontare una singola missione, una intera campagna oppure continuarne una precedentemente iniziata. Molto importante è il settaggio delle varie opzioni di gioco: tre diverse risoluzioni grafiche, complessità del cielo, definizione delle texture di terreno e oggetti e lontananza con la quale queste ultime appaiono sullo schermo. Affrontare una campagna significa combattere un certo numero di battaglie connesse da un sottile filo logico e ambientate nello stesso scenario. Gli scenari e le campagne disponibili sono quattro: deserto, giungla, isola innevata e tropicale; ogni campagna è composta da otto missioni ed è possibile iniziare la seconda di queste solo dopo aver completato la prima e così via. Scegliendo di affrontare missioni singole, potrete optare tra cinque di allenamento o una qualsiasi di quelle appartenenti alle campagne; in totale ce ne sono 37, discreto, non c'è che dire! Oltre a queste c'è da segnalare il semplice editor di missioni che vi permette di definire alcuni parametri come lo scenario, l'abilità dei nemici e il tipo di obiettivi nonché la situazione atmosferica; il risultato è la creazione di una missione sempre nuova ogni giorno. Lo spazio sul CD è occupato completamente dai dati degli scenari e dalla spettacola-



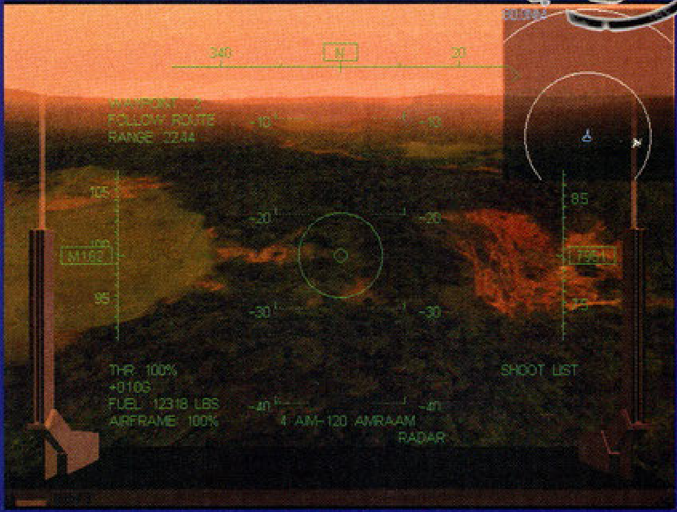


E qui si volaaaaa! Nel cielo, all'infinito, la musica mi trasporta lontano, con un caccia ultra-moderno. Non immaginate neanche che bello sia volare con un F22 mentre dalle casse escono i fantastici ritmi della progressive (quella vera, non il nuovo modo di chiamare la commerciale).

A cura di Stefano Gradi



Finiti gli avversari, finita la missione. With compliments!



Visuale a tutto schermo del vostro HUD (Head-Up Display), volare al tramonto nel deserto è davvero suggestivo.

re introduzione animata, non ci sono scene d'intermezzo tra una missione e l'altra ne tantomeno filmati sugli aerei come accadeva in ATF. Non penso che questo sia un punto di demerito, anzi l'azione è più continua e il dettaglio grafico è maggiore, quindi ben vengano queste scelte. Avrete sicuramente già guardato le foto a corredo di queste pagine, penso che sarete rimasti a bocca aperta di fronte a tanto dettaglio, volando ad alta quota sembra di essere realmente seduti in una cabina di pilotaggio. Aaargh, avrei altre cose da dirvi ma devo lasciare spazio al commento, au revoir.

ALTERNATIVA

A.T.F. (Electronic Arts): Simulatore "multi-aereo" uscito qualche mese fa, buona giocabilità, non eccessiva fedeltà simulativa e ottima grafica.

EF2000 (Ocean): Il must, ogni appassionato di simulazioni aeree dovrebbe averlo. Ne attendiamo il seguito.

SU27 FLANKER (Mindscape): L'esatto contrario di F22: realismo esasperato e grafica al minimo; in ogni caso un ottimo prodotto.

HELP

Impadronirsi dei controlli dell'aereo non sarà un'operazione difficile, scordatevi le quattro tastiere di EF2000. In F22 basta premere l'apposito tasto per avere una schermata riassuntiva di tutti i comandi disponibili. Per iniziare vi consiglio di scegliere le missioni di allenamento, ognuna vi guiderà attraverso i vari aspetti del gioco, dai duelli aria-aria agli attacchi al suolo.
Per quanto riguarda i primi vi consiglio di attaccare sempre il più lontano possibile utilizzando missili AMRAAM che offrono una discreta precisione. Nei combattimenti ravvicinati cercate sempre di prendere la coda del nemico, oltre ad essere in una discreta posizione d'attacco, non siete visibili ai suoi sistemi di puntamento.



Visuale a tutto schermo del vostro HUD (Head-Up Display), volare al tramonto nel deserto è davvero suggestivo.

SPECS

Gioco provato con computer AST

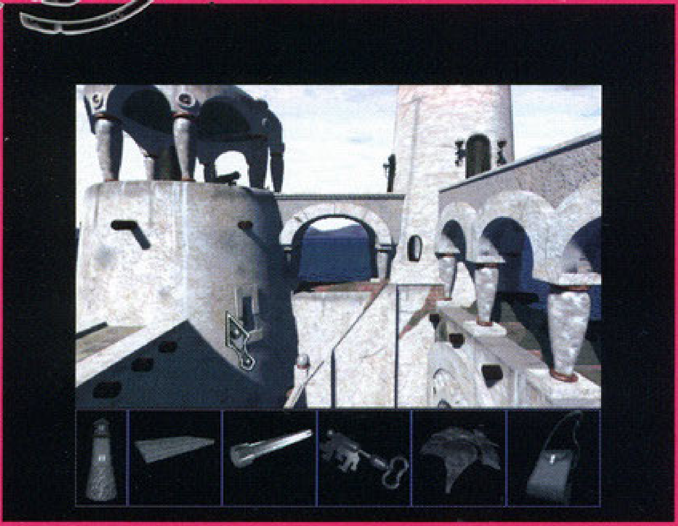
RAM MINIMA	8 Mb
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz
SOFTWARE HOUSE	NOVA LOGIC

OPINIONE

88

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

All'inizio ero solo come un cane davanti al mio monitor e osservavo la splendida schermata di caricamento, non appena si è materializzata la pista di decollo davanti a me, ho iniziato a scorgere redattori che allungavano il collo per sbirciare. Quando mi sono levato in volo e ho iniziato a sorvolare montagne, canyon e foreste, le urla di stupore crescevano a dismisura e la folla attorno a me oscurava la tenue lampadina appesa al soffitto. Questo per farvi capire come questo prodotto, grazie alla sua stupenda grafica e alla elevata giocabilità, abbia attirato anche chi di solito gira alla larga dai simulatori. Tutti i patiti delle simulazioni forse storceranno il naso di fronte all'approssimazione delle leggi fisiche, tutti gli altri si divertiranno un casino.
La grafica è veramente sbalorditiva, il sonoro è invece limitato a pochi effetti e a qualche musichetta passabile; poco male, l'eccitazione che si prova nell'abbattere con tanta facilità (mica troppo) gli aerei avversari sopprime qualsiasi lacuna. Devo fare un'ultima considerazione per quanto riguarda la longevità: questa è senza dubbio elevata, il pressoché infinito numero di missioni protrae il divertimento a lungo. Purtroppo è anche vero che le campagne proposte sono un po' troppo semplici; nel weekend in cui ho potuto giocarci, ho completato le prime due campagne senza patemi d'animo, trovando anche il tempo di studiare, uscire con una mia carissima amica e ballare in discoteca sabato sera.
In definitiva un simulatore arcade che piacerà a tutti, meno che agli amanti delle simulazioni, me compreso (ecco spiegato il mancato bollino di merito).



Gran bella fortezza, non vi pare? Chissà come di fa a raggiungere la torre opposta.



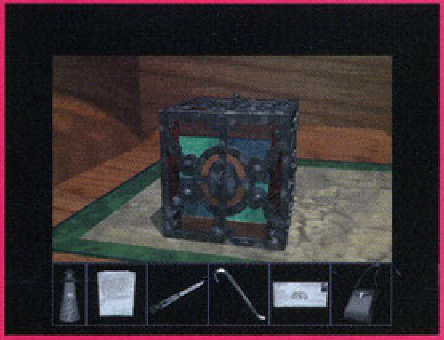
Prego! Entri pure.

Lighthouse

a cura di Riccardo Landi

Sono felice di vedere come molte software house stiano tornando sui loro passi e le avventure tornino ad essere avventure e non film interattivi (certo ci sarà sempre un Phantasmagoria 2, però..). Ultimamente abbiamo potuto apprezzare Broken Sword e ora la Sierra sforna questo Lighthouse che sembra ricalcare le impronte di Return to Zork, almeno per quanto riguarda l'impostazione grafica. Ma cosa dovremo fare questa volta? salvare il mondo da un invasione aliena? Sconfiggere il drago che ha conquistato il vostro regno mentre voi eravate in giro per conquiste? No, niente di tutto questo. Lighthouse si svolge ai giorni nostri e gli alieni non centrano niente (almeno quelli che arrivano dallo spazio); voi vestite i panni di uno scrittore che per trovare la giusta concentrazione ed ispirazione per il suo nuovo libro, affitta una casa sulla costa dell'Oregon. È una casa isolata, il paese più vicino si trova a cinque chilometri e l'unica costruzione nelle vicinanze è un faro. Dopo qualche settimana fate conoscenza con l'abitante del faro, un professore che anni fa lo ha acquistato per

`E' una notte buia e tempestosa, siete seduti davanti alla finestra che dal sul mare in burrasca in cerca dell'ispirazione per il vostro nuovo libro. Il faro, in lontananza, continua a fare il suo lavoro illuminandovi il viso ritmicamente ogni 5 secondi, quando...`



Riuscite a risolvere il cubo magico in 20 secondi con i piedi? Be', allora provate questo!

ALTERNATIVA

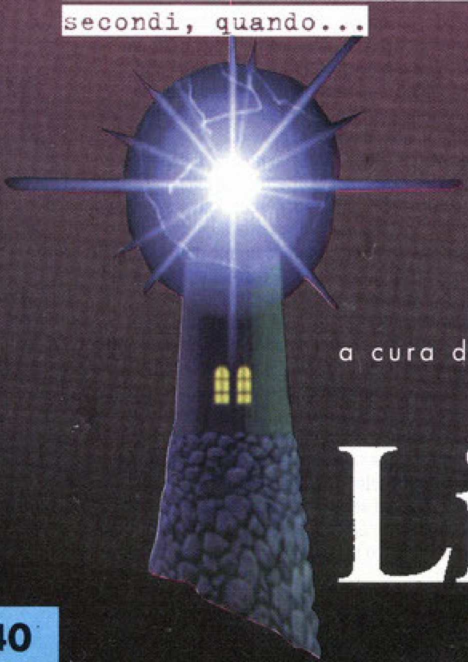
Return to Zork: Uscito un paio d'anni fa, presenta la stessa impostazione grafica, ma con una migliore interattività, senza contare che, come suggerisce il titolo, è il remake di un classico delle avventure testuali.

11th Hour: Questo titolo invece predilige l'aspetto grafico inzuppando i CD di sequenze in full motion con attori digitalizzati ecc. Purtoppo, però questa "esuberanza" grafica è controbilanciata dalla quasi totale mancanza di interattività.

Monkey Island: Lo so che Lighthouse ha poco da spartire con il capolavoro della LucasArts, ma trattandosi comunque di un'avventura grafica non può sottrarsi al confronto con la migliore avventura di sempre (almeno secondo me). Beh, naturalmente la Sierra ne esce sconfitta.



Questo è uno dei momenti più importanti del gioco. Un abitante dell'altra dimensione sta rapendo la figlia del Professore.



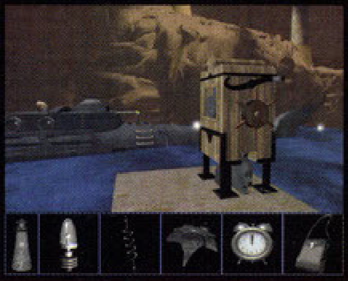


Cosa credevate, anche nelle altre dimensioni hanno i fari!



Questo essere sempre indaffarato non mi convince. Che sia stato lui a ridurre così il poveretto sulla sedia?

andarci a vivere e usarlo come laboratorio; entrambi avete scelto quel luogo per isolarvi dal mondo perciò non conoscete nessuno. Una notte vi svegliate di soprassalto madidi di sudore, fuori sta piovendo. Vi alzate cercando di ritrovare il sonno quando un fulmine colpisce il faro che comincia ad emanare un alone luminoso insolito. Strano, molto strano. Questa è la situazione che si presenta all'inizio del gioco. Proseguendo scoprirete che il professore è in pericolo e, non conoscendo nessun'altro, ha chiesto aiuto a voi. Verrete infine a conoscenza dei suoi studi e dei terribili misteri che li avvolgono: il faro in realtà non è altro che una porta interdimensionale che si affaccia su un altro mondo popolato da vita intelligente. Come sicuramente saprete quando due forme di vita intelligente si incontrano sono guai; vi lascio trarre le vostre conclusioni. Trama a parte, una volta finita la breve presentazione vi troverete davanti alla prima schermata di gioco. Le schermate sono statiche ed in soggettiva, questo vuol dire che non dovrete muovere il vostro personaggio per lo schermo, ma non vi muoverete nemmeno in stile Doom. Per spostarvi da una locazione all'altra basterà portare il mouse al bordo dello schermo nella direzione desiderata; se sarà possibile andare da quella parte, la freccia si inclinerà in quella direzione, quindi basterà cliccare, per il resto delle azioni vi lascio al box. Ma parliamo degli enigmi, il fulcro di ogni avventura; quelli di Lighthouse sono davvero difficili, ma non illogici e per fortuna sono vari (personalmente ci ho messo parecchio a capire come far funzionare un sommergibile), non dovrete solo portare oggetti a persone o usare chiavi in serrature, ma...molto di più. Vorrei raccontarvi alcuni episodi molto intriganti che mi sono accaduti durante questa avventura, ma non voglio togliervi la sorpresa (e poi è finito lo spazio).



Che ne dite, non è suggestiva questa videata del gioco!

OPINIONE

83

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Che dire di Lighthouse? Dare un voto a questo prodotto della Sierra è stato meno facile del solito. I pregi ed i difetti sono troppo evidenti per lasciare tranquillo l'animo di un redattore. Per quanto riguarda i difetti devo dire che l'interfaccia, come ormai avrete capito, mi ha deluso. Inoltre è possibile bloccarsi e dover ricominciare da un salvataggio precedente, difetto ormai eliminato da tutte le avventure. Per quanto riguarda la difficoltà degli enigmi non posso giudicarne la difficoltà, questo dipende dai gusti del giocatore. A me comunque sono parsi piuttosto frustranti anche perché per gran parte dell'avventura non si ha un vero e proprio obiettivo e ci si sente del tutto spaesati. Cosa mi ha spinto a dare il voto che ho dato ad un gioco con tutti questi difetti? Be', naturalmente i pregi! Non sono così numerosi come i difetti, ma hanno un'impatto emotivo maggiore e creano un'atmosfera eccezionale, cosa molto importante in un'avventura. Per chi non l'avesse ancora capito sto parlando della grafica e della colonna sonora. Per quanto riguarda la prima posso dire che è grandiosa, l'unica cosa che manca, forse, sono le animazioni, ma un uso così preciso, attento e realistico del rendering non è cosa da tutti i giorni. Le musiche invece sono sublimi, compongono una vera e propria colonna sonora densa di atmosfera, degna di un film di Spielberg (e ho detto Spielberg, non Roland Emmerich). Per concludere posso dire che ci troviamo di fronte ad un'avventura medio-difficile che potrebbe essere apprezzata solo da quelli veramente appassionati (insomma, i malati), ma passerà inosservata agli occhi del grande pubblico, concentrato in questo periodo su capolavori del calibro di Toonstruck e Broken Sword...

SPECS

Gioco provato con computer AST

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX 66Mhz
VIDEO	SVGA
AUDIO	Tutte quelle che funzionano sotto Wondows
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Caldamente consigliati 16Mb di RAM, un Pentium e un CD 4x.
SOFTWARE HOUSE	SIERRA

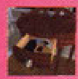
HELP

Inizierete il gioco nel vostro salotto con vista sul faro. Ecco cosa dovrete fare prima di immergervi in questa avventura.


Ascoltate tutti i messaggi della segreteria telefonica.


Aprite il cassetto della scrivania e leggetevi il vostro diario.


Aprite il cofanetto rosso sulla scrivania e raccogliete lo zippo.

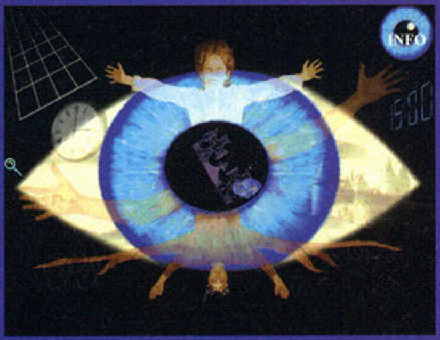

Ora giratevi verso sinistra ed esaminate il tavolino di fianco alla porta. Aprite il cassetto e spostate tutte le cartacce che ci sono dentro fino a che non spunta fuori un mazzo di chavi.


Raccogliete il borsello e l'ombrello dall'appendiabiti e aprite la porta.


A questo punto non vi resta che usare il mazzo di chavi sulla macchina parcheggiata davanti a casa vostra e il gioco è fatto: eccovi davanti al faro.

TEST

BLUE ICE



La prima locazione del gioco: se non siete preparati a tutto questo riceverete un terribile shock.

A volte vengono prese delle scelte che sembrano essere definitive e poi vengono cambiate nel giro di poche ore, altre si discute per ore su quale sia meglio fra due cose per poi sceglierne una terza... questo è quello che è venuto fuori da una recensione che doveva avere inizialmente due o tre pagine, e che poi è diventata all'ultimo momento di quattro dopo una telefonata notturna di un tal BDM.

a cura di Alberto Falchi

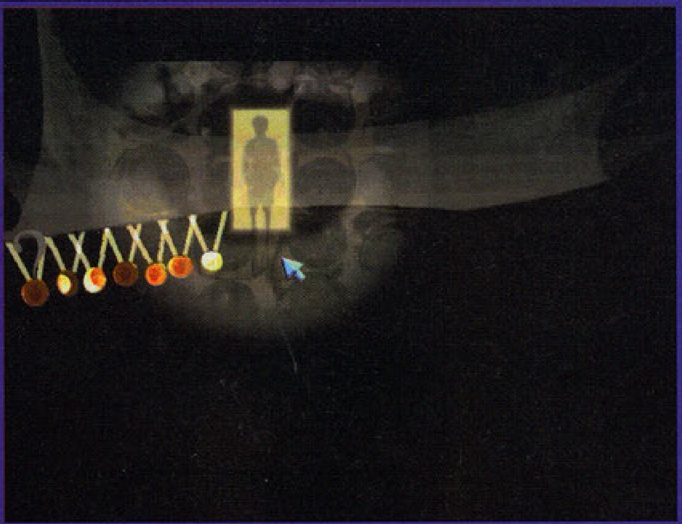
Nel corso della nostra vita si fanno sempre delle strane esperienze, ci accadono cose che avevamo già, come dire, avvertito, oppure siamo irrimediabilmente attratti da alcuni luoghi, o da alcune situazioni, reali o completamente inventate, il tutto senza saperne il motivo, è come se un'energia interna ci guidasse... le sorprese che poi queste "attrazioni" inspiegabili possono essere di vario tipo, piacevoli o no, ma sempre e comunque riusciamo a trarne qualcosa che arricchisce la nostra gamma di percezioni, o per lo meno la nostra esperienza di esseri umani, rendendoci più saggi, avvicinandoci di più a mondi separati, ma paralleli a quello in cui tutti viviamo (o per lo meno questo è quello che crediamo). Parlando della mia situazione, credo che le esperienze che più abbiano segnato la mia vita siano due: la conoscenza del caro Giannicola (meglio conosciuto come Jimi Tovaglia!!!), che mi ha aiutato a conoscere parecchi modi per vedere la realtà da un'altra angolazione, e la visita che ho fatto Lunedì alla redazione (il sesso non lo nomino per evitare che qualcuno dica che è colpa dei videogiochi se la verginità non è più un valore). Non so perché, non avevo materiale da consegnare, non pensavo di prendere qualcosa da fare dato che il numero era ormai chiuso, ero irrimediabilmente attirato verso quel luogo di perdi-



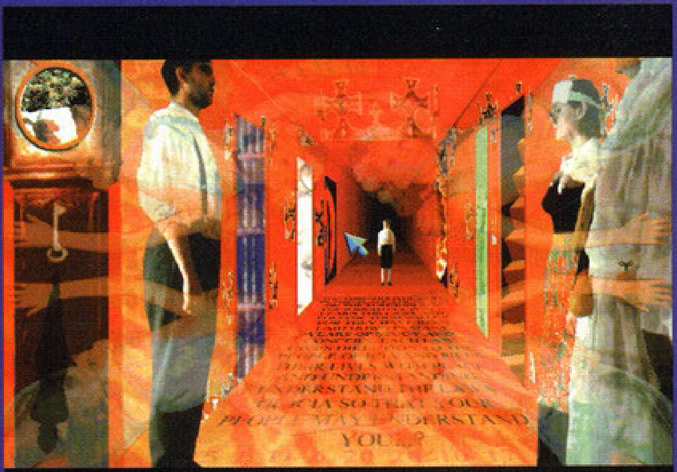
Questo è uno dei consigli elargiti dalla nostra Hope.



A quanto pare il cibo non è di vostro gradimento



Chissà cosa c'è di interessante in questa cantina completamente buia?



Il corridoio principale dal quale si dipartono le varie stanze: buona parte del tempo la passerete qui, anche perché il riquadro sopra il pendolo vi indica dove vi portano le chiavi trovate.



Mmmmhh, slurp, smunch, slap, flush... non c'è che dire: badate a Polyanna, è proprio una bella topina...



Che bella vista si gode da questa stanza da letto.

zione, quasi come se quel posto pieno di tipi strani e di computer di tutti i tipi fosse un Maelstrom... Una volta varcato il sacro portale vi trovai BDM, Zolthar e AFC, ma ciò che mi colpì di più era il fatto che il caporedattore continuasse a fissarmi: forse era incavolato per tutte le cose brutte che ho scritto su di lui, non so, ricordo però che la cosa mi riempiva di terrore. Ad un tratto ruppe il silenzio e incominciò a farmi strane domande, del tipo "ti piace la musica di Brian Eno?", oppure "come ti poni di fronte al surreale?". Ad un certo punto girai gli occhi e vidi palesi segni di ilarità sui volti degli altri redattori presenti, e alcuni secondi dopo mi ritrovai seduto mentre Stefano mi faceva il briefing sulla nuova missione: recensire Blue Ice. A quanto pare ne AFC ne Zolthar erano attirati dai miliardi di bit contenuti in quel dorato supporto ottico, frutto del lavoro di alcuni emeriti sconosciuti. BDM comunque mi rassicurava dicendomi che secondo lui c'era qualcosa di buono in quel gioco, e che se comunque non mi fosse piaciuto avrei potuto declinare l'incarico. Infilai il CD all'interno del violaceo lettore (ebbene si, abbiamo i computer viola, e allora?), e mi si presentò davanti agli occhi una presentazione talmente acida che mi fece capire che mai e poi mai avrei avuto il coraggio di mollare il compito di sviscerare quel gioco all'infinito a un altro comune essere umano, qualcuno che magari, come quegli incompetenti che non smettevano di sghignazzare, non avrebbe potuto apprezzare lo sforzo profuso dai programmatori e dai musicisti nel realizzare qualcosa di alternativo, qualcosa che avrebbe permesso alla gente di vagare all'interno del proprio ego, di incominciare a ragionare in modo indipendente.



Uno scorcio dell'introduzione: guardate che roba quel fondino!

ALTERNATIVA

PANDORA'S DIRECTIVE (Virgin/Access): E' un'avventura davvero molto bella, e se vi piacciono le cose strane ma non troppo acide come invece si presenta BI, potrebbe interessarvi.

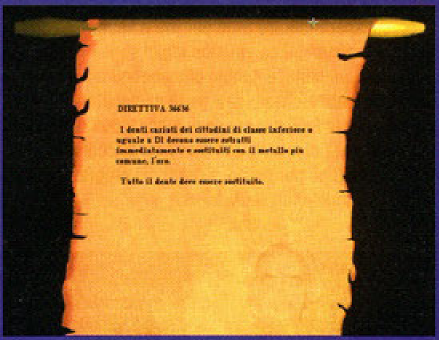
NORMALITY (Gremlin): un'altra avventura fuori di testa e molto dinamica che fa dell'aspetto comico il suo punto di forza.

La storia

Un re deceduto, un principe ancora troppo giovane per regnare che deve ereditare la sua conoscenza, la sua saggezza e se possibile comprendere quello che non aveva capito suo padre sull'arte del regnare, tre servi fedeli che devono obbedire a ogni ordine del principe, questi sono gli elementi chiave di questa avventura arrivata in sordina e poi rivelatasi una piacevole sorpresa. Potrebbero sembrare pochi, ma vi assicuro che bastano per creare un viaggio all'interno della coscienza, un viaggio che durerà parecchi anni per chi si limiterà a finire l'avventura, e una vita intera (e forse anche oltre) per coloro che invece comprenderanno a fondo il significato intrinseco di questo trip nell'intimo di noi stessi. Infatti intuirete bene, voi che siete riusciti a leggere sin qui, che diventare regnanti non è certo una cosa semplice: bisogna imparare regole di tutti i tipi (e nel nostro caso ce ne sono circa 80 milioni), e farle rispettare: sociali, culturali, culinarie, musicali, naturali... ma sono davvero necessarie, o meglio, siamo davvero sicuri che siano così ferree come ci è stato insegnato, siamo sicuro che ai confini dell'universo le leggi fisiche siano come le ipotizziamo? D'altronde i grandi musicisti hanno dimostrato che per fare arte non sempre bisogna seguire le castranti regole dettate dalle scale armoniche, che usando un sintetizzatore si possono creare suoni che non rispettano alcuna legge, ma che ci portano a sognare mondi diversi dal nostro. Non dovremo rassegnarci quindi a un apprendimento passivo, ma il nostro compito sarà impiegare tutte le nostre risorse per raggiungere quel grado di saggezza necessario, parleremo con la nostra coscienza, capiremo quello che ci sta attorno, faremo tutte le esperienze possibili, anche quelle più assurde, toccheremo tutto, esamineremo ogni cosa, anche quella che sembra più inutile, e tutto questo per capire che il mondo non è solamente come ci appare, ma che è composto da migliaia di sfumature difficili da cogliere, raggiungibili solo attraverso esperienze impensabili ma necessarie e indubbiamente gratificanti. L'esplorazione dovrà essere una cosa naturale per noi, un andare in giro a curiosare fine a se stesso, che ha come unico scopo il miglioramento di noi stessi, la crescita spirituale. Alla fine potremo capire tante cose, come per



Pazzesco, siete dentro la bocca di Mrs Scraggend...



Una delle numerose leggi del re... cercate di attenervi a loro il più possibile, almeno all'inizio.

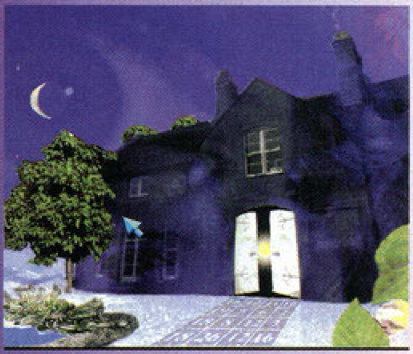
TEST

84

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

OPINIONE

Ed eccomi purtroppo al commento. Come purtroppo, direte voi. Il fatto è che giudicare questo gioco è stato qualcosa di estremamente difficile per vari motivi che adesso vi esporrò. Incominciamo subito dalla schizofrenia degli sviluppatori, che dopo lo sforzo mentale ai limiti dell'incredibile per esporci una simile trama e per pensare simili schermate, si limitano poi a realizzarle in modo solo discreto: porca miseria, quando vedo delle idee così geniali realizzate così mi viene voglia di fare un programmatoricidio. Discorso diverso invece per il sonoro costituito da musiche new age e ambient (e ogni tanto qualche brano di musica classica) davvero di grande atmosfera, condite da effetti e parlato digitalizzato in surround.
La giocabilità invece rappresenta il problema di cui vi parlavo: Blue Ice mi ha intrippato molto, ma devo ammettere che ho una certa predisposizione per questo genere di cose: conoscete molti che fanno esperimenti con il generatore di onde alfa, theta, beta etc. del Cool Edit per vedere gli effetti che hanno sul cervello? Oppure che passano nottate davanti al fractint per generare frattali da osservare per ore in color cycling? Insomma, se vi piace questo genere di cose, sono sicuro che BI vi appassionerà come ha fatto con me e con BDM. Se invece questo non è il vostro genere dategli un'occhiata, potreste trovarlo davvero interessante, ma solo se, come ho già detto, entrate nella giusta ottica: sperimentare tutto per me è appassionante, ma per alcuni gli enigmi non logici sono insopportabili, e qui non c'è dubbio che abbondino. Se appartenete a questa categoria di giocatori smettete pure di leggere, ma se vi attira l'idea di provare qualcosa di nuovo, potreste non staccarvi più, anche perché per finirlo, a detta dei programmatori, occorrono anni, scusate se è poco.



HELP

Eccoci quindi nella sezione dedicata ai primi passi nel gioco: prima di tutto esaminate il punto interrogativo e ascoltate ciò che il personaggio dice, dopodichè cliccate sugli orologi in modo da regolarli tutti e due sulla mezzanotte.
Prendete quindi la corona e poi cliccate con la faccia nel centro dell'occhio per cambiare locazione.
Ora prendete il sole (?!?) e mettetelo nel laghetto, dopodichè entrateci. Qui dovrete raccogliere la chiave e le monete, poi potrete tornare alla locazione precedente, prendere l'aereo di carta e usare la chiave sul portone per entrare.
Da qui in poi tocca a voi aiutare il futuro re.

esempio perché il re non sopportava la nostra governante, l'inutilità di tutte le limitazione imposte dai precedenti sovrani, le esperienze mistiche, le canzoni dei CCCP e molto altro. Ricordatevi dunque di non tralasciare nulla, di non sentirvi stupidi a rivolgere la parola ai vostri sottoposti, che non esistono porte chiuse, e che ogni cosa ha due significati: quello che gli si attribuisce e quello più intimo, che si può solo scoprire se si è nel giusto stato d'animo.

Il gioco

Fatta questa inconsueta ma doverosa introduzione, passiamo a esaminare nel dettaglio come mettere in pratica tutto ciò che vi ho anticipato. Voi praticamente dovete esaminare ogni locazione, cliccando dappertutto, anche nei posti più impensabili, magari nei punti dove vedete qualcosa di inconsueto, un mandala, un punto interrogativo mascherato nell'ambiente circostante, utilizzando gli oggetti nei modi più disperati, mettendo per esempio la luna in uno specchio d'acqua. Dovete cercare di sapere il più possibile sulle leggi lasciate da vostro padre durante il suo regno, cercare di fare in modo che a causa loro non venga punito ingiustamente nessuno, interrogando la vostra coscienza, sempre disponibile a darvi dei consigli sibillini che se interpretati nel modo giusto potranno aprirvi la mente e farvi capire quale sia la "right thing", la cosa giusta. Ma ricordatevi, la cosa giusta non è mai la più ovvia, spesso è complicata da comprendere, anche solo da immaginare. L'unico modo per riuscire all'interno di un mondo simile è quello scientifico: sperimentare, fare tutto ciò che ci viene in mente, anche se sembra stupido, anche se va contro la logica comune, solo così potremmo distaccarci dalla superficialità del mondo che ci circonda. Dovrete esaminare, toccare, prendere, accendere, girare ogni oggetto, e vi assicuro che a volte vi stupirete di voi stessi. Andando avanti nell'avventura vi troverete davanti a situazioni al limite del surreale, all'interno della bocca di una vostra governante oppure a mungere una mucca, cose che di certo nessuno si aspetta di vedere fare a un futuro re. Lo ammetto, trovarvi dinnanzi alle strane locazioni che vedete nelle foto sparse attorno a queste quattro pagine vi disorienterà all'inizio: non saprete dove cliccare, oppure noterete che avrete davanti a voi molte strade chiuse, dovrete allora tornare sui vostri passi alla ricerca di qualche particolare tralasciato, magari per la mancanza di qualche oggetto trovato dopo e rimasto inutilizzato. Lo so, non capite quale sia il significato di un occhio con attorno degli uomini e degli orologi, e nemmeno chi siano tutte quelle figure che si intravedono nelle varie locazioni.... anch'io all'inizio ho avuto dei grosso problemi, ma con poche ore di pratica sono riuscito finalmente a entrare nell'ottica del gioco, o meglio, dell'esperienza, e ho iniziato a intuire il rapporto fra le musiche new age e classiche che la mia Sound Blaster rigurgitava senza sosta, il perché quando parla la mia coscienza la sua voce mi ruota attorno avvolgendomi come se volesse proteggermi, quali fossero i sentimenti dell'uomo di fatica nei confronti della governante, perché la cuoca era sempre sbronza... insomma, mi ritengo soddisfatto dei miei progressi, soprattutto perché proseguire a volte ha messo a dura prova le mie cellule cerebrali. C'è da dire che non mi sono mai trovato davanti a un punto morto, se non riuscivo ad andare avanti tornavo indietro e tentavo un'altra strada.



Dovete trovare il modo di aprire il gas e accendere quel fornelletto, poi capire a cosa può servire.



Quel camino nasconde qualcosa di sicuro interesse

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486
VIDEO	VGA/SVGA
AUDIO	Tutte
CONTROLLI	Mouse
SOFTWARE HOUSE	psygnosis

Gioco provato con computer AST

Microsoft MONSTER TRUCK MADNESS

TEST



Un nocivo scontro in curva. Il mio fuoristrada è quello ribaltato in mezzo alla strada.



ALTERNATIVA

Monster Truck Rally (Psygnosis): non è ancora uscito, ma l'ho ampiamente giocato un paio di mesi fa a Londra. Il motore è simile a Destruction Derby applicato però alle corse dei Monster Truck. Anche qui si può andare dove si vuole, cozzarsi e ribaltarsi...



Capita spesso che le strade si incrocino, ma nessuno ha spiegato ai programmatori che esistono i ponti!

a cura di Karim "Mud Pie" De Martino

> Se attaccassi alla mia Alfa 145 quattro gomme come quelle dei Monster Truck probabilmente andare in giro per Milano sarebbe più divertente, ma poi avrei bisogno di una scala per scendere...

Microsoft si è buttata a capofitto nel mondo dei giochi e ce l'ha ampiamente dimostrato allo scorso ECTS con una pomposa presentazione dei suoi prodotti. Già allora il titolo che mi aveva più colpito era MTM, giocato per l'occasione con un Pad Microsoft (di cui dovreste trovare una recensione qualche pagina avanti).
Sono passati due mesi da allora, ed ecco arrivare in redazione una copia del gioco. Non è difficile spiegare di cosa si tratti e mi pare abbastanza ovvio dal titolo: i Monster Truck sono dei grossi fuoristrada con ruote che possono raggiungere i due metri di diametro. Potete immaginare quali siano i vantaggi di un veicolo di questo tipo, niente problemi di parcheggio (infatti posteggiano comodamente SOPRA le altre macchine), niente extracomunitari che chiedono di lavare il parabrezza al semaforo (non ci arrivano!) e soprattutto niente infiltrazioni d'acqua quando si guada un fiume. In America i Monster Truck sono decisamente più diffusi che qui da noi, sono guidati da muscolosi energumeni vestiti con jeans e camicia a scacchi che bevono birra dalla mattina alla sera e hanno tatuato sull'avambraccio "I love my mum". Le competizioni in cui vengono impiegati i Monster Truck sono molte, nel gioco potrete cimentarvi in brevi percorsi a tempo, rally, gare su strada o "off road" e tornei che raggruppano diverse di queste categorie. Naturalmente è possibile utilizzare più di un veicolo scegliendo tra una rosa di dieci Monster Truck, uno più cattivo dell'altro. A seconda del percorso sarà poi conveniente decidere la durezza delle gomme, quella delle sospensioni e bilanciare il rapporto tra velocità e accelerazione. Le opzioni non consentono di fare altre modifiche al settaggio dei fuoristrada, ma trattandosi di un gioco prevalentemente arcade non si sente la necessità di altri parametri. I percorsi sono qualcosa di eccezionale, con elevati dislivelli, salti da paura, decine di oggetti da distruggere (tronchi, segnali stradali, automobili, ecc.), corsi d'acqua da attraversare, ponti, gallerie, edifici e molto altro ancora. Il bello poi è che non è necessario seguire la pista, ma si può girovagare liberamente per l'intera superficie che ospita il tracciato, ricordandosi di passare dai check point per convalidare il giro. In pratica si può andare dove si vuole, su per le colline o nei letti dei fiumi, cercando di risparmiare tempo con qualche scorciatoia. Veniamo ora all'aspetto più interessante del gioco: la modalità multiplayer! Sì perché con Monster Truck Madness si può giocare testa a testa con altri tre amici via Internet e naturalmente sotto Windows 95. Non si tratta della solita opzione per più giocatori che non usa nessuno perché troppo difficile da configurare, in pratica basta collegarsi ad Internet con il proprio browser e quindi lanciare il gioco per ritrovarsi a schiacciare utilitarie di impiegati e schizzare fango sui loro rottami. Il sonoro è ottimo e come accadeva in Need for Speed è possibile suonare il clacson e gridare "Yahooooo", due cose assolutamente inutili che però creano l'atmosfera giusta. Le possibili risoluzioni grafiche sono tre: 320*200, 320*400 e 640*480, rispettivamente per Pentium 60, 100 e 166; come sempre non si riesce mai a giocare a pieno dettaglio se non con schede acceleratrici come la nuova Mystique di Matrox o altre che supportino lo standard DirectX.

SPECS

Gioco provato con computer AST

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA 256 colori
AUDIO	Tutte le principali
CONTROLLI	Tastiera, Pad o Joystick
NOTE	Necessita Windows 95
SOFTWARE HOUSE	Microsoft

OPINIONE

81

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Si tratta di un gioco notevole e vi assicuro che non mi divertivo così dai tempi di Super Mario Kart su Super Nintendo.
Purtroppo in una pagina non si può dire tutto ciò che si vorrebbe perciò vi invito a giocare il demo che trovate nel CD-ROM di questo mese. Si tratta di una versione con meno percorsi che può comunque essere giocata via Internet collegandosi con il proprio browser all'indirizzo www.zone.com. L'unica lamentela che si potrebbe fare riguarda la velocità del gioco in alta risoluzione, che diminuisce paurosamente anche sul Ninja PC della redazione equipaggiato con un bel Pentium 166. Per giocare invece in 320*400 è sufficiente un Pentium 90 con 8 Mb di RAM e vi assicuro che settando bene i vari livelli di dettaglio si ottiene un ottimo rapporto di velocità/dettaglio. Mancava un gioco dove fosse possibile ribaltarsi e fare danni quindi se siete degli appassionati di questo tipo di giochi provate il demo sul CD e non ne rimarrete delusi.


Microsoft Internet Explorer
File Modifica Visualizza Vai Preferiti ?
Indietro
Avanti
Termina
Aggiorna
Pg. iniziale
Cerca
Indirizzo
http://www.contatto.it/netropolis
IN EDICOLA A SOLE 3.500 LIRE!
net.ropolis
La prima guida tascabile quindicinale a Internet
I segreti di Independence Day e i più bei siti sugli UFO
100 siti per ballare, divertirsi, giocare e informarsi
ARNOLD ...a tribute
Radio DeeJay: parla Paoletta
Explorer e Netscape a confronto
Find it Fast!
Internet Searches
WELCOME TO NETSCAPE
Features in Brief
1 NOVEMBRE 1996 - QUINDICINALE - ANNO I - N° 2 - LIRE 3.500
net.ropolis
La prima guida tascabile a Internet
3.500 lire
Ezio Greggio
Il lato comico di Internet
più di 100 siti visitati per voi
Intervista a Paoletta
"Voglio un computer che cucini"
Sono sbarcati... sul Web
Independence Day
Usura, i siti per difendersi
Graphics by Emanuele Re

Rivenditori autorizzati SACIS

Abruzzi 3D SISTEMI DI LEONARDO DI VITO-SULMONA • COPPOLA SILVIO C/O GYOES GARAG-ALBA ADRIATICA • DIESSEPI DI CAMPA ANDREA-CHIETI • DIRACCA MARIO-ALBA ADRIATICA • INFOLAND SRL-PESCARA • MICROINFORMATICA SRL-PESCARA • NEW OFFICE DI FRANCESCO PANCER-AVEZZANO • OFFICE EXPRESS DI DANTE ROMANI-FERMIGNANO • TARGET INFORMATICA SAS DI BECC-BRA **Basilicata** LAITA ANTONIO C/O AUTOSCUOLA A-POLICORO • LIBERA ACCADEMIA MUSICALE DI G-LAVELLO **Calabria** C.& G. COMPUTERS SRL-CATANZARO • C.P. ELETTRONICA SAS-CROTONE • COMPUTER EXPO SAS-CETRARO MARINA • DBM SRL-COSENZA • FANO INFORMATICA DI NOTARIANNI-LAMEZIA TERME • HERA COMPUTER DI PAOLO LER-CROTONE • INFOTEL SAS DI COZZA E DODARO-COSENZA • SOUTHWARE COMPUTER DI ROMEO GI-REGGIO CALABRIA • TARGET SRL-REGGIO CALABRIA **Campania** AIRES SRL-NAPOLI • ARC UFFICIO DI M. DE ROSA-NOCERA INFERIORE • AREA INFORMATICA SAS-NOCERA INFERIORE • ATM INFORMATICA SAS-NAPOLI • COMPUTER SOFTWARE DI LUCIO DIR-NAPOLI • COMUNE DI TORRE DEL GRECO-CENT-TORRE DEL GRECO • DBM SISTEMI SRL-SALERNO • DI CAPRIO GIOVANNI-SARNO • DIGIESSE ELETTRONICA SNC-TORRE DEL GRECO • EP2 SISTEMI SRL-SORRENTO • ESTERCOM & C.SRL- NAPOLI • EUROPA FORNITURE SRL-POZZUOLI • FARINV SRL-BATTIPAGLIA • FAUNO BAR-SORRENTO • FILISDEO ALFONSO-ISCHIA • IMPERATORE VITTORIO-PIEDIMONTE MATESE • INFORMATICA ESSE DI SALVATORE-PORTICI • LA CAMERA OSCURA DI DOMENICO P-NAPOLI • MASTER OFFICE SRL-CASERTA • MEGASYSTEM DI SERGIO POGGI-NAPOLI • MICROSISTEMI INFORMATICA SRL-PIANO DI SORRENTO • MULTIMEDIA SRL-AVELLINO • NAPOLITANO VINCENZO-NOLA • NEW COMPUTER MARKET-SALERNO • NEWS ELECTRONICS-NAPOLI • OFFICE AUTOMATION DI OLIVA AND-AVERSA • OLIVETTI COMPUTERS SRL-NAPOLI • S.A.C.A. SAS-NAPOLI • S.B.F. ELETTRONICA-NAPOLI • S.G.CRISTOFARO S.R.L.-POZZUOLI • SCHIANO ANTONIO SCH-CAPRI • SDM SCIPIONE MATTEO SRL-CASERTA • STUDIO EMME DI MIGNOLA ANNA-ERCOLANO • THE ELECTRONICS BOUTIQUE SRL-CENTRO DIREZIONALE - NAPO • VA.MA. DI MASTO GIACOMO & C. S-VILLA DI BRIANO **Emilia Romagna** BRAIN PUMP DI LUCIANO VERONESE-BOLOGNA • BUSINESS POINT SRL-FERRARA • CARECA SRL-SCANDIANO • CART.LIBRERIA MODERNA-REGGIO EMILIA • CARTOLERIA PORTANOVA SAS DI FO-BOLOGNA • CARTOLERIA STERLINO SRL-BOLOGNA • CD ROM MULTIMEDIA DI LUCA PASQ-PARMA • CENTRO SERVIZI INFORMATICI DI-CESENA • CERRONE GIUSEPPE-IMOLA • CHECK COMPUTER S.N.C.-MODENA • COMET SPA-BOLOGNA • COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER SR-BOLOGNA • COMPUTER HOUSE SRL-MODENA • COMPUTER VIDEO CENTER DI MALPE-FORLI • COMPUTERLINE SRL-REGGIO EMILIA • DATA SRL-CARPI • DIGIT SNC DI PAGANI E VANUCCI-RIMINI • DIMENSIONE INFORMATICA SRL-MODENA • DOMOTRONICA SRL-PARMA • ECOPLANNING STUDIO ASS. DI MAR-REGGIO EMILIA • ELECTRON INFORMATICA SNC DI VI-LUGO • ENGINEERING SERVICE SAS DI MAR-BOLOGNA • ESTE SISTEMI SRL-FERRARA • FONDAZIONE MARCONI-PONTECCHIO • GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL-BOLOGNA • GENERAL COMPUTERS DI VITTORIO-SCANDIANO • GENESI INFORMATICA SRL-REGGIO EMILIA • GHV SAS DI GIANNI VECCHIETTI &-BOLOGNA • GIANCARLO GIUNCHI& C.SAS"IL P-FORLI' • HARD & SOFT SERVICE SRL-CASALECCHIO DI RENO • INFOMASTER SRL-CASALECCHIO DI RENO • ISTITUTO TECNICO AGRARIO STATA-REGGIO EMILIA • L'UFFICIO DI FONTANA FABIO & C-MIRANDOLA • LA LIBRERIA SNC-CARPI • LOCATELLI SAS-RAVENNA • MACCHIONI DI MACCHIONI A.E MEL-CASALGRANDE • MASTER SYSTEM DI SALITURI G.&-FUNO DI ARG. • MICROINFORMATICA DI RUINI MAUR-SASSUOLO • NOVIMPRESA SRL-MODENA • ORSA MAGGIORE SRL-MODENA • PARROCCHIA ANNUNCIAZIONI DI M.-LAINGHIRANO • PC PROFESSIONAL CONPUTER DI AR-FAENZA • PC SEVICE DI BALBONI A.& CICCO-RAVENNA • PERFECT SERVICE SNC DI TROMBET-BOLOGNA • PLAYMAKER SNC DI ZERBINI & DI-BOLOGNA • QE SOFT DI STEFANO QUERZOLI &-BOLOGNA • RC TELECOMUNICAZIONI SAS DI D.-BOLOGNA • RED & BLACK COMPUTERS DI MAURO-CARPI • S.I.Ra. COMPUTERS SRL-RAVENNA • SILMAR FOTOSTUDIO DI PERGREFFI-CARPI • SOFOS SRL-IMOLA • SOFT GALLERY DI CASELLI MARIA-FERRARA • VIDEO BROADCASTING SRL-CASALECCHIO DI RENO • VIDEO HOUSE DI BATTILANI ANGIO-REGGIO EMILIA • VIRTUAL GAME R.G.S. DI ROSSI R-LUGO • ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO-PARMA • ZEUS INFORMATICA SAS DI BONFIG-BOLOGNA • ZUCCHERELLI BENVENUTO-RAVENNA **Friuli Venezia Giulia** A.S.H.O.' SAS DI PILLOLI S.& G.-GORIZIA • AKRON SRL-PORDENONE • CARTALIBRI E CO. DI M.MARANGO-SACILE • CASA DEL BIMBO DI FONZAGHI BEL-UDINE • CD WORLD LINE SRL-PORDENONE • CD WORLD SRL-PORDENONE • COMPUTER HOUSE SRL-MONFALCONE • COMPUTER SHOP SAS-TRIESTE • COMPUTIGI DI LUCIANA OREL-TRIESTE • ELCOM DI CLAUDIA SEGATTI-GORIZIA • EUROJAPAN SRL-UDINE • EUROMERCATO DIV.SOC.65-TAVAGNACCO • FORNIRAD SAS DI CESANELLO-TRIESTE • HALLMARK SAS DI VERZEGNASSI VA-MONFALCONE • L'ABC DEL COMPUTER SDF DI AGNO-TRIESTE • MICHIELI SRL-UDINE • MOFERT SNC-UDINE • MURRISOFT SRL-TRIESTE • NEW SYSTEM SNC DI PAOLO COSSI-GORIZIA • TECNODELTA SAS DI RADIN GIORGI-TRIESTE • TECNOPOWER COMPUTER SNC DI COS-MONFALCONE • TERMINAL SYSTEM SRL-UDINE • VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' ROSS-TRIESTE **Lazio** ANTOLINI C/O ASS.ZIONE INTERPR-ROMA • BASIC SYSTEM DI ZARATTI TIZIAN-FRASCATI • BENVENUTI MARIO-VALENTANO • BOOK & BYTE CORPORATION SRL-ROMA • C.D.U.SRL-ROMA • CARTOTIB DI FRANCESCO GIULLI R-ROMA • CELLINI MARCO-ROMA • CHERUBINI SRL-ROMA • CHIOCCIA LEONILDE-ROMA • D&D S.R.L.-ROMA • DI SALVO & DELLA MARTIRA-ROMA • DR.SOFT & MR.HARD SNC-ROMA • ENOTECA PANE E VINO-FROSINONE • EURO 2000 SRL-ROMA • FABER DI F.BERTOLINO & C.SAS-FORMIA • FACAL PRODUCTS SRL-ROMA • FB COMPUTER SRL-ROMA • GAME FEVER DI PERONI BRUNO-ROMA • GEDV SRL-ANZIO • GIOCOFOLLIA SRL-ROMA • GRAPHOCART SRL-ROMA • H.C.R. SPA-ROMA • IN.S.E.A. SRL-MARINA DI MINTORNO • INFORMA SRL-ROMA • L'UFFICIO MODERNO DI ROMA SRL-ROMA • LIFE COMPUTER SNC DI TETTI SER-GENZANO DI ROMA • LISTON SRL-ROMA • LUIGINA SRL-ROMA • MICROCENTER SRL-ROMA • MICROSHOP DI AUGUSTO AMATO-ROMA • MISTER GAMES SAS-ROMA • MONDO DEL MULTIMEDIALE-ROMA • MORRA DI CLARA MORRA-FROSINONE • MULTIMEDIA POINT SRL-ROMA • NET COM SRL-ROMA • NOVA 93 DI SCACCHETTI STEFANO-FRASCATI • O.T.S. ELECTRONICS SRL-ROMA • ODIS SRL-ROMA • OTC ELECTRONICS SRL-ROMA • PC LAND DI VALTER CORSI-ALBANO LAZIALE • R.A.M. SERVICE DI MANELLI C. V-ROMA • REDWOOD SRL-ROMA • RIVISTA TELEMA C/O FONDAZIONE-ROMA • STUTO GIUSEPPE-CASTELNUOVO DI PORTO • SUPERUNION SRL-ROMA • THE NEXT LEVEL SRL-ROMA • TMT DI GIORGIO TOTI-ROMA • TRECENTOSESSANTA GRADI SAS-ROMA • UFFICIO VERDE 2 SRL-ROMA • V.M.S. SRL-ROMA **Liguria** A&N INFORMATICA DI CALLEA NICO-GENOVA • A.COMPUTERS SRL-SARZANA • ABM COMPUTER SRL-GENOVA • ALBERGO NUOVO SUISS SAS-ALASSIO • ALBERGO RIVALMARE DI SCALI MAR-PIETRA LIGURE • BIT SHOP-CHIAVARI • C.D.HARDWARE DI VENTURINI MARC-LA SPEZIA • INFOTECA CENTRO HI-FI VIDEO SN-SANREMO • MICRODATA SHOP SRL-SANREMO • NUOVA IMPUT SNC DI TACELLI M.-GENOVA • PIZZA POINT DI ROLANDINI MARIO-GENOVA • RAINBOW COMPUTING DI F.BLANCO-GENOVA • RISTORANTE CLIPPER-DEIRA MANCIA • TAM COMPUTERS SRL-LA SPEZIA **Lombardia** 2L COMPUTERS SNC DI FAVA A. E-PIACENZA • ABACO DI COLOMBO MAURO-RHO • AG INFORMATICA SRL-MILANO • ALMOS DI AVESANI MONICA-VARESE • ARCA SAS & C.-GORGONZOLA • ARIVIVIS SAS-CORSICO • ASS.ZIONE LA NOSTRA FAMIGLIA-BOSISIO PARINI • ATLANTIDE DI PAVESE ERNESTO-SEREGNO • BCS SAS DI CARBOGNANI-MILANO • BIT 84 SAS DI CESANA & C.-MONZA • BIT LINE SAS-RHO • BRANDOLIN SAS-MILANO • CARESA DANIELA & C.SAS-BRESCIA • COLOMBO EDOARDO C/O DIGITRONIC-BRESCIA • COMPUTER HOUSE SRL-SEGRATE • COMPUTER POINT DI DONATO MARVU-PIOLTELLO • CONFALONIERI MAURIZIO C/O SIRC-SEREGNO • DAS COMPUTER SRL-BRESCIA • DATE SYSTEM DI DUSI ORNELLA-CASTREZZATO • DB LINE SRL-BIANDRONNO • DITTA CHIMICAL SNC-BRESCIA • DITTA LUIGI CATTANEO SNC-LECCO • EASY SOFTWARE ITALIA SRL-SESTO S.GIOVANNI • ELETTRODATA S.R.L.-MILANO • ESSEVU INFORMATICA DI SUSAN WO-PAVIA • FANEROS SRL-MILANO • FLOPPY SNC DI GIANI ALFIO & C.-VARESE • FOTONOVA INFORMATICA DI BIANCH-S. PIETRO DI BERBENNO • FUMAGALLI SNC DI G.FUMAGALLI A-LECCO • G.R.G. SRL-MILANO • GENIUS DI BRUSONI PATRIZIA-MILANO • GESTO SRL-MILANO • GIOCA COMPUTER SAS DI MANZIONN-SEREGNO • GO ACTION DI PIETRO D'AMBROSIO-MILANO • GROUP SERVICE SRL-AGRATE BRIANZA • HOMIC SHOP SRL-MILANO • IL CURSORE DI NERI GIANCARLO-NOVATE MILANESE • IL SOLE 24 ORE PIROLA SPA-MILANO • INFORMATICA AMICA SRL-VARESE • KING GAMES DI QUADRI DIEGO-VIMERCATE • L'AMICO DEL COMPUTER SAS-MELEGNANO • LOGICAL HOUSE DI ZOCCHI FABRIZ-GALLARATE • MASTER INFORMATICA SRL-BRESCIA • MASTER PIX SNC-BUSTO ARSIZIO • MEGABYTE SRL-BRESCIA • MONDADORI INFORMATICA SPA-MILANO • MONDOGIOCO DI MORETTO PAOLO-MILANO • MULTIMEDIA DISCOUNT SNC DI CIO-MILANO • NEWEL SRL-MILANO • ORION CLUB ASSOCIAZIONE-MILANO • P & P SRL-MILANO • PC GRATIS DI YARON MANNHEIMER-MILANO • PERGIOCO SRL-MILANO • PHOTO DISCOUNT S.A.S. DI BOSSI-MILANO • PLAY MARKET SRL-MILANO • PRINTEX SRL-MILANO • RISTORANTE TABERNA ORIS DI ZOT-BRENO DI ARCIZATE • RISTORANTE TAVERNA ORIS DI ZOT-BRENO DI ARCIZATE • S.F.INFORMATICA SRL-PAVIA • SCUOLA ITC DON MILANI-MONTICHIARI • SERDATA SRL-BODIO LOMNAGO • SIM DI MORETTO BOSELLI-S.ANGELO LODIGIANO • STARGATE SNC-CUSAGO • STRATELIBRI SRL-MILANO • SUPERGAMES SAS-MILANO • SWEETWARE SRL-MILANO • TECNOCENTRO • INFORMATICA SRL-MILANO • TEKNODATA SNC DI SCATTINA & C.-MERATE • TENUTA CAPARSO SRL-MILANO • TERZA GENERAZIONE SRL-TREZZANO SUL NAVIGLIO • THESI SAS DI PAOLO OLIVIERI &-RHO • TINTORI ENRICO & C.SNC-BERGAMO • TUTTO SOFTWARE SAS DI GRAZIANO-MELEGNANO • VARESE UFFICIO SRL-VARESE • VIDEO ISLAND SNC-COMO • VIDEO LINE SNC DI ZUGNI ATTILI-SEVESO • VIRTUAL GAMES SRL-MILANO • VIRTUDO COMPUTER E VIDEO GIOCH-MILANO **Marche** BEST COMPUTER SRL-MACERATA • COMPUTER UNION ANCONA SRL-ANCONA • EFFE TRE DI FIAMMELLI G. & C.-MACERATA • ELAN INFORMATICA SRL-OSIMO • EMJ DI MAURIZI ANTONIO-JESI • HARDWARE SERVICE DI E.FAZZINI-S. BENEDETTO DEL TRONTO AP • PERSONAL COMPUTER SAS DI NUCCI-PESARO • PRISMA DI PACE FEDERICO & C.-JESI • SISTEMI INFORMATICI DI CINCILL-MERCATELLO • TECHSERVICE DI GIORGIO MARCHET-ANCONA • TECNOWAVE DI PILONI F. E SARTI-FALCONARA MARITTIMA • ZEROUNO PERSONAL COMPUTER DI V-CENTOBUCHI **Molise** VIGLIONE COMPUTERS DI R.VIGLIO-CAMPOBASSO **Piemonte** AGINFORM DI GINOTTA-TORINO • ALBA UFFICIO S.A.S. DI COLOMBO-CUNEO • ALEX COMPUTER LE GRU SRL-TORINO • ALEX COMPUTER SRL-TORINO • AMERICAN'S GAMES AND SYSTEMS-TORINO • ARTECNICA SNC-GRAVELLONA TOCE • ASA SRL-NOVARA • AVALON SAS-COLLEGNO • AZZONI SNC DI AZZONI-IVREA • BERTOLA CESARE-CASTELLAMONTE • BIT INFORMATICA SRL-CIRIE • CERUTTI NUOVE TECHNOLOGIE SRL-PINEROLO • COGITO ITALIA SRL-CASALE MONFERRATO • COMPUTER HOME SRL-TORINO • COMPUTER LINE DI GRANGETTO-PINEROLO • COMPUTER SHOP SAS DI ANTONIO R-TORINO • COMPUTER SRL-BORGOMANERO • COMPUTERLAND DI CROCE G.-SALUZZO • COMPUTING NEWS SNC DI CHIRICOS-TORINO • DATA SOFT SNC DI SAITTA MICHEL-CRUSINALLO D'OMEGNA • DUEGI SRL-TORINO • EDIMEDIA EDIZIONI MULTIMEDIALI-CASTIGLIONE TORINESE • EUROCOMPUTER DI BEANO-TORINO • FATIM SYSTEM SRL-CUNEO • FLASH GAMES SAS DI TESTA & C.-TORINO • HOBBYLAND DI M.FLORANO E G.OPP-BIELLA • IGOR MENDOLIA-TORINO • INFO & SOUND SNC DI AMERIO-TORINO • IULINI INFORMATICA SAS DI GHET-TORINO • K & G. SRL-NOVARA • MIRAST DI ASTRID CONTERIO-IVREA • NUOVE TECNOLOGIE SRL-PINEROLO • PC SAS DI PANICO & C.-ALESSANDRIA • PCLAB SNC DI GORLATO-RIVAROLO CANAVESE • PIEMONTE COMPUTER SNC-ROLETTO • PRECISION SRL-TORINO • PUNTO BIT SNC DI VACCA G.-ALBA • QUEEN COMPUTER SDF-TORINO • RAPPRESENTANZE EDITORIALI NEVE-TORINO • RECORD SNC DI MUSSO SILVIA &C.-ASTI • ROSSI COMPUTERS SNC-CUNEO • SOFTPOINT SAS DI CUSSIGH LUCA-TORINO • SUPER SHOP SNC DI SCARRONE LUI-CANELLI • SYSTEMA SNC DI POMATI-CASALE MONFERRATO • TEAM SERVICE SAS DI VIARENGO-ASTI • TOP SOFT SAS DI SANTIGLIA-NOVARA • ULIVETO PIER MARIO-TORINO • Z 3 COMPUTER DI ZUZZARO-RIVOLI **Puglia** BIBLIOS S.C.A.R.L.-BARI • CENTRO COMPUTER-BARI • COCCIOLI S.ANTONIO RISTOR.RED-ERCHIE • FOR OFFICE-TRINITAPOLI • FRANCESCA COLONNA SAS-LECCE • IDEAL UFFICIO DI R. RUSCIGNO-SANTERAMO IN COLLE • IN BIT DI DEL POPOLO MAURIZIO-BITONTO • KORUS COMPUTER SRL-BARI • MULTIMEDIA CENTER DI GIORGIO D-BARLETTA • MULTIMEDIA SERVICE SRL-LECCE • TECNOLAB ITALIA SRL-FOGGIA • ULISSE NET-S.SEVERO **Sardegna** A.T.R.E.SISTEMI SRL-QUARTU S.ELENA • ARTEREGALO SNC-CARBONIA • BORTON SAS-ORISTANO • C.D.E.SRL-SESTU • CENTRO SERVIZI INFORMATICI SNC-OLBIA • CONGIU FRANCESCO C/O CONA ROMA-CAGLIARI • DITTA A.MULAS SNC-S.GIUSTA • FORNARI & C. SNC-QUARTU S.E. • FRONGIA TINA-CAGLIARI • G.M.C. 2 SRL-ORISTANO • ISTITUTO TECNICO NAUTICO "LA-LA MADDALENA • MICRO & DRIVE SRL-CAGLIARI • PESOLO MICHELE-CAGLIARI • SARDA SISTEM SAS-CARBONIA • VIDEO GAMES-SASSARI **Sicilia** BARTOLOZZI ALBERTO-SAN CATALDO • CGM SERVICE DI GIUSEPPINA CANZ-SIRACUSA • COMPUTER CENTER SNC DI MARSIGL-AGRIGENTO • COMPUTER TIME SAS-FLORIDIA • DI GUARDO SALVATORE-CATANIA • DIGILAB SNC-GIARRE • GGM SERVICE DI CANZOLLE-SIRACUSA • INFORMATICA COMMERCIALE SPA-PALERMO • KERNEL SRL-S.GREGORIO DI CATANIA • POLICAD SRL-CATANIA • PROJECT SRL-PALERMO • PUGLISI CARMELO-RAGUSA • SICIL DATA COMPUTERS • CANICATTINI BACINI • SOIN SRL-PALERMO • STUDIO PAG DEL RAG.INGARGIOLA-MAZARA DEL VALLO • TEMPO REALE DI SPADARO ROBERTO-MESSINA • TREKILOWATT DI FANO UMBERTO-MESTRE • VIESSE COMPUTER SHOP-AVOLA **Toscana** ALBERGO ANGIOLINO SNC-CHIANCIANO TERME • AMICO BIT SAS DI NICCOLO' SCHU-FIRENZE • ASSO ELETTRONICA SRL-FIRENZE • AZIMUTH SNC-FIRENZE • BRAIN TECHNOLOGY SRL-FIRENZE • CDC SPA-FORNACETTE • CENTRO INFORMATICA DI G. BRACC-PONTASSIEVE • CHECK POINT SNC DI BATACCHI E-FIRENZE • CIAK VIDEO CLUB DI BERTELLI GA-VINCI • COMPUSERVICE SNC DI MASSIMO &-AREZZO • COMPUTER CITY SNC-PIOMBINO • COMPUTER DREAM DI MORGANTI SAU-PRATO • COMPUTER SERVICE DI BALOCCHI R-GROSSETO • COMPUTER SERVICE DI NIERI E NO-VIAREGGIO • COMPUTER SHOP CENTER SAS-LUCCA • CONSOLE GAMES DI DAMIANI STEFA-MONSUMMANO TERME • CPU INFORMATICA DI LAURICELLA-GROSSETO • DITTA RENATO BROGI DI ROBERTO-SIENA • ELCOS SRL-PISTOIA • ELECTRONIC DREAMS SAS-PONTEDERA • ELECTRONIC MANIA DI CIPOLLA AN-LUCCA • ELECTRONICS SERVICE DI MASSARE-PISA • ELETTROMERCATO SRL-MONTARIOSO MONTEREGG. • ETA BETA DI FALASCHI M.P.-LIVORNO • EUROMEDIA SRL-SAN GIOVANNI VALDARNO • EUROSOFT SNC DI BELLACA MARIOT-FIRENZE • FUTURA 2 SRL-LIVORNO • GANZAROLI SRL-FIRENZE • GRAZIANO MIAI C/O LA REPUBBLIC-FIRENZE • HOBBYTRONICS SRL-FIRENZE • HYPERMEDIA SNC-FIRENZE • IL COMPUTER DI VECOLI LINA-LIDO DI CAMAIORE • KARMA SRL-LUCCA • LARI GIULIA CLUB DI LAURA MARC-SOVIGLIANA VINCI • MABA SNC DI MAZZANTI MASSIMO & -MONTEMURLO • MIAI GRAZIANO C/O LA REPUBBLIC-FIRENZE • MICHELONI GIANFRANCO & C.SNC-FOLLONICA • MILLENIUM SAS DI GIAGONI FEDER-FIRENZE • MOBILMACCHINA SNC DI RICCI CLA-PRATO • MULTIDEIT SRL-AREZZO • N.T.M. INFORMATICA SRL-PRATO • NEW COMPUTER SERVICE SAS-FIRENZE • NUOVA EGON SRL-SANT'AGOSTINO • PAOLETTI FERRERO SRL-FIRENZE • PERNA GIANNI-ALTOPASCIO • PIEMME COMPUTER DI FERRARI PAO-LIVORNO • PROFERT SRL-PISTOIA • PROXIMEDIA DI VESTRI GIOVANNA-AREZZO • PUNTO BIT DI PARIGI ANTONIO &-PISTOIA • PUNTO SOFT 3 SDF-FIRENZE • PUNTO SOFT SAS DI SPATARO EMAN-FIRENZE • RED POINT SDF DI G.MAZZARELLA-PRATO • SEDECOM SAS DI MORETTO MASSIMO-PRATO • SEVERI SRL-MONSUMMANO TERME • SI SERVIZI INFORMATICI DI GALL-PRATO • SILOG SISTEMI LOGICI S.R.L.-SIENA • SOFTKIT DI GOVONI GIORGIO-PISA • STUDIO DI INFORMATICA SNC-SIENA • TELEINFORMATICA TOSCANA SAS DI-FIRENZE • TOP LASER SHOP DI CIRNARDI & C-POGGIBONSI • TRUST SRL-MONTEPULCIANO • VECCHIO MULINO SAS DI BERTUCCI-CASTELNUOVO DI CASTAGNANA • VIDEO BIT DI NICOLA GUIDI-FORNACI DI BARGA **Trentino Alto Adige** • CARTOLIBRERIA KINIGER-ROVERETO • CRONST SAS DI CRONST CLAUDIO &-TRENTO • ENCOTROL SRL-TRENTO • FANTASY DI GIORGIO VARESCO & C-TRENTO • GOLINELLI ENZO-BOLZANO • HARD.TECH.SRL-ARCO • INFOSYSTEM-BRESSANONE • MONDO MULTIMEDIALE-BOLZANO • MR. PEARSON-TRENTO • MUSIC CENTER-GARDOLO • ONLY CD DI TRUZZI-MERANO • SOFTWARE & MULTIMEDIA SAS DI P-TRENTO • TOPWARE INFORMATICA SRL-TRENTO **Umbria** CENTRO UMBRIA ARTE C/O M.G.SCA-PERUGIA • ECOS ITALIA SRL-PERUGI • ETA BETA COMPUTER S.R.L.-PERUGIA • FULL SERVICE S.N.C. DI D.MENCI-TODI • IDEA STAGE SRL-TERNI • MIGLIORATI SAS DI A.ZUGARINI-PERUGIA • SCUOLA SUPERIORE EUROPEA PER I-PERUGIA • SELD UMBRIA SRL-S.SISTO • SINTHESYS 91 SAS DI ANDREA CUR-PONTE S. GIOVANNI • WIZARD SRL-TERNI **Valle d Aosta** IL MULTIMEDIALE SNC DI FONTANA-AOSTA **Veneto** ABC INFORMATICA SCHIO SRL -SCHIO • ARMONIA COMPUTERS SRL-SUSEGANA • BABBI OMERO-VERONA • BBS OSI OVER HEAD-CAMPODARSEGO • BEST GADGETS ELECTRONICS-S.MASSIMO • BIBLIOTECA COMUNALE-GREZZANA • BIT COMPUTERS SRL-MESTRE • BIT COMPUTERS VENEZIA SRL-VENEZIA • BYTE INFORMATICA DI MINOZZI AN-NOGARA • CENTRO SERVIZI INFORMATICI SRL-ARRIGNANO • COMPU & GAMES-ESTE • COMPUGAMES DI MASSARI ANTONELL -VERONA • COMPUMANIA SRL-PADOVA • COMPUTER POINT-CITTADELLA • COMPUTER POINT SNC DI PERAZZOL-BUSSOLENGO • COMPUTER SACE SRL-PADOVA • COMPUTERS CENTER DI CAPPARELLI-VILLAFRANCA • CONSOLE SHOP DI CELEGATO C. E-VICENZA • COORSAL DISCHI-MIRAPORTE • CORBETTA LUCIANO C/O GLOBUS MA-MESTRE • D.G. COMPUTERS SRL-VERONA • D.TOP EUROPE SRL-CORNEDO VICENTINO • DATA-BIT-PADOVA • ESSEGI DISTRIBUTRICE SRL-ZELARINO • GELATERIA RENON-VERONA • GRUPPO A.F. SRL-LEGNAGO • IL COMPUTER SNC DI SPIANDORE &-NOVENTA VICENTINA • INFORMATICA E TELECOMUNICAZION-FELTRE • INFOTEL SRL-PORTOGRUARO • IRES SPA-CESSALTO • JOB INFORMATICA-ESTE • LEARDINI DAVID-CASALEONE • M.C.E.ELETTRONICA SRL-VITTORIO VENETO • MAGNAGUAGNO UFFICIO SRL-VICENZA • MAX PROCESSING SAS DI BIRTOCCH-BELLUNO • MEDIA DIRECT SRL-BASSANO DEL GRAPPA • MEGABYTE 3-VERONA • MEGABYTES SRL-VICENZA • MIXEL SRL-VICENZA • MULTIMEDIASTORE DI FONTANA GI-VICENZA • MULTIPOWER DI SASSANIDI RICCAR-PARONA DI VALPOLLICELLA VR • MUSIC TARGET SAS DI CIGLI STEF-TORRI DI QUARTESOLO • OTC COMPUTERS SAS-GALLERIA VENETA • P.P.S.INFORMATICA SRL-VILLAVERLA • POWER MEDIA-VERONA • QUID INFORMATICA-CORNEDO VICENTINO • SARTO SAS DI SARTO RENATO & C.-PADOVA • SIDESTREET DI PIOVE SAN DONATO-MONTEBELLUNA • SINERGY DI STORTI GABRIELE-VALDAGNO • SINTEL SAS DI NOCOLI FRANCESCO-THIENE • SKY TECH SNC-TREVISO • STUDIO CONSULENZA INFORMATICA-SCHIO • UOMO COMPUTER VICENZA SRL-VICENZA • VIRTUAL LAND SRL-TREVISO

SACIS INTERNATIONAL

Genewars

Cavolo! Lo sapevo: avrei dovuto studiare meglio la chimica ai tempi del liceo. Adesso almeno saprei dove mettere le mani tra le molecole del DNA dei miei muli e non avrei combinato 'sto casino!



Laggiù, proprio dopo questo grande sole posto in primo piano, ci aspetta un mondo da colonizzare.



I mondi da colonizzare sono molti e tutti differenti. Qua siamo alle prese con delle temperature piuttosto basse...



I Bullfrog stanno lavorando a pieno ritmo in questo ultimo periodo: Syndicate Wars sta mietendo vittime a più non posso, lasciando nell'oblio il suo fratellino minore che tanto piacque nei tempi passati, Dungeon Keeper oramai è in dirittura d'arrivo e per renderci più dolce l'attesa ecco questo Genewars, nuovo titolo appena sfornato e pronto per essere degustato fino in fondo. Vediamo subito di cosa si tratta. Ci ritroviamo in un'epoca futura alquanto ignota (ultimamente mi sto chiedendo se i programmatori sappiano usare i calendari...), insomma: nel futuro e basta. La tecnologia fa faville, tanto da consentire ai terrestri di viaggiare nelle profondità dello spazio fino ad arrivare là dove nessun uomo è mai giunto prima, scoprendo l'esistenza di tre razze aliene: i rettilosi Saurians, i supernasoni Schnozzoids e i timidoni Bohemians. Questi tre popoli, tra le altre cose, stavano facendo il giro dell'universo esattamente per lo stesso nostro motivo, ricercare di nuove forme di vita, magari scoprendo anche qualche bel materiale capace di rivoluzionare l'economia o la già avanzata tecnologia. Più o meno le aspettative vennero rispettate: si scoprirono "decinaia" di esemplari sconosciuti di flora e fauna, ma come al solito ognuno voleva avere il predominio sugli altri per sentirsi più potente. Scoppiò così una tremenda guerra che coinvolse le quattro specie portando con se solamente distruzione e morte. Praticamente tutto quello che venne scoperto in quegli anni scomparve; soltanto pochi milioni di individui riuscirono a sopravvivere a quel casino di immani proporzioni (qua mi viene in mente l'entropia della redazione, chissà perché...). Ma ovviamente nessuno si arrese, sebbene oramai c'era rimasto ben poco da conquistare: gli scontri continuavano imperterriti finché un bel giorno il comandante Jean-Luc Pontiac, suo malgrado, fece cambiare le cose: in una missione segreta trovò un monolito nero e, credendo fosse una costruzione nemica, gli scaricò addosso tutto l'armamentario del suo vascello (ovviamente senza nemmeno scalfirlo). In compenso lo "accese" (avete presente 2001 Odissea nello spazio? Ecco...) e fu così che gli Eterei giunsero tra noi. Chi sono costoro? Presto detto. Miliardi di anni fa una razza evoluta (gli Eterei appunto) dominava in tutti gli universi esistenti, ma la loro evoluzione fu tale da spingerli ad esplorare le dimensioni parallele dove finirono col stabilirvisi, lasciando però dietro di se delle ricetrasmittenti (i monoliti) con l'intenzione di tornare se qualcuno le avesse trovate (forse si sentivano soli...) e fosse stato in grado di accender-



In Genewars l'azione non mancherà, tranquilli. Soprattutto quando gli altri scienziati inizieranno ad attaccarvi!



Come potete vedere, la grafica in alta risoluzione rende davvero molto e il livello del dettaglio è notevole.

a cura di
Alessandro "Zolthar" Debolezza



Quella lì in basso a sinistra è una delle aree delle quali vi ho parlato. In particolare questa è dedicata ai muli.



Ecco una tattica utile: smantellare la base avversaria all'inizio del livello. Se ci riuscite ovviamente...

le. Peccato che al loro ritorno trovarono solamente un inferno e ciò li fece andare su tutte le furie. Dal principio fecero scomparire tutta la tecnologia delle quattro razze, in modo tale da renderli inoffensivi. Quindi li ridussero a dei docili esseri viventi tramite un processo di ricondizionamento mentale, infine diedero alle quattro razze delle tecnologie "verdi" e gli assegnarono il compito di ricreare quello che avevano distrutto, ristabilendo la vita nell'universo, ovviamente sotto la loro sorveglianza (per la serie: chi la fa, poi lo prende...)! Ovviamente spetterà a voi guidare le quattro razze in questa impresa seguendo puntualmente tutti gli ordini impartitivi. Lo scopo infatti è quello di ricreare le biosfere nei 24 pianeti assegnatici dagli Eterei e credetemi quando vi dico che l'impresa non sarà facile. Il concept del gioco è simile a quello incontrato in Populous, ma lo stile e il design richiamano Warcraft e Sim City: praticamente dovrete controllare un massimo di cinque scienziati (leggete il box) con i quali potrete svolgere un sacco di azioni (buone o cattive) mentre costruirete la vostra base e cercherete di ristabilire la popolazione sul pianeta. Come in Warcraft dovrete raccogliere delle materie prime per costruire o per incrementare i crediti a disposizione: estraendo il Goop dal sottosuolo (oppure sintetizzandolo dalle carcasse degli animali morti) aumenterete il denaro mentre mietendo le piante ricaverete legno e altri materiali per la costruzione di edifici. In più potrete controllare le creature esistenti o quelle create da voi per farle lavorare, riprodursi, nutrirsi,

ALTERNATIVA

Warcraft II: L'ambientazione è fantasy e il gioco è maggiormente incentrato sull'azione. A mio avviso è migliore.

Sim City 2000: Immagino lo conosciate. Non vanta delle strategie di guerra. Forse un pelino inferiore, ma di poco.

Populous II: Quasi ci siamo. Solo che in questo caso rappresenterete degli dei e avrete un titolo di qualche tempo fa...



Il laboratorio genetico. State per assistere alla fusione del DNA di una rana e di un granchio. Cosa ne verrà fuori?

I colonizzatori

ZOOM IN



Ingegneri. Essenziali per costruire la base: il loro inventario è il più ricco. Li potrete usare per edificare, riparare, implementare delle nuove strutture su quelle già esistenti o distruggere gli edifici inutili (anche quelli del nemico!).



Genetisti. Senza di loro non potrete ottenere nuovi dati sulle creature e quindi non potrete creare ibridi. Con loro avrete le informazioni sul DNA e li userete per guarire gli scienziati malati o per "frizzare" delle creature nemiche.



Botanici. Senza il loro aiuto non potrete piantare nulla e quindi non avrete legno né cibo. Potrete usarli per piantare dei germogli, per acquisire nuovi semi o per tagliare gli arbusti.



Rangers. Hanno il più alto numero di azioni e sono utili per tenere sotto controllo le creature. Possono incoraggiare le bestie a nutrirsi, ad accoppiarsi, a combattere per difendere la base e può "frizzare" il nemico o ucciderlo definitivamente.



Questo scenario mi ricorda un casino il primo livello di Zool, ricordate, quello con le caramelle ... no eh?!?!?

attaccare e distruggere il nemico: non sarete infatti mai mandati da soli a ripopolare un pianeta, gli Eterei vi affiancheranno delle altre squadre e se queste sapranno fare meglio, beh, saranno cavoli amari; potrebbero punirvi quando meno ve lo aspettate, magari perché la base avversaria ha coltivato più arbusti! In compenso sapranno anche premiarvi per le vostre fatiche, regalandovi un monolito. E che me ne faccio, direte voi? Beh, se lo toccherete con una creatura o con uno scienziato, questo otterrà particolari poteri o diverrà più intelligente, il



L'ingegnere sarà davvero indispensabile. Senza di lui non potrete costruire proprio nulla: trattatelo bene!



HELP

Portare a termine la prima missione è semplice, ma vi spiega molto su come funziona il gioco. In pratica dovrete costruire una scavatrice, una centrale energetica e tre impianti fotonici. La scavatrice va piazzata su una zolla ricca di Goop (rappresentata dai puntini sul terreno) affinché vi fornisca dei crediti per costruire altri impianti. Ponetevi vicino una centrale elettrica, prestando attenzione che la corrente le arrivi. Ricordate: per ogni centrale elettrica potrete costruire al massimo una sola scavatrice. Ora edificate tre impianti fotonici, il più vicino possibile alla centrale elettrica, così che l'energia le arrivi copiosa e venga distribuita agli altri edifici. Ecco fatto. Facile no?

che è tutto dire. Ora però vi starete chiedendo: ma come cavolo faccio a ricreare la biosfera? Semplice. Gli Eterei piazzeranno delle aree particolari in giro per la mappa: dovrete trovarle, coltivarle e popolarle con le vostre bestie finché le suddette si esauriranno.

Come in Sim City invece dovrete costruire e mantenere attiva la base spaziale, assicurando corrente a tutti gli impianti o aggiustandoli nel caso si rompano. Infine la chicca: come in Popolous rivestirete i panni di una divinità (stavolta tecnologica) in grado di creare o distruggere la vita: in Genewars avrete a disposizione degli edifici capaci di elaborare il DNA delle creature conosciute. Faccio un esempio. All'inizio del gioco l'unico essere vivente incontrato sarà un mulo: se lo studiate con un genetista poi potrete riprodurlo, creandone quanti ne vorrete (Goop permettendo). Poi potrete acquisire i dati del granchio, sempre per esempio, riproducendolo come avete fatto col mulo: ora viene il bello! Potrete fare accoppiare il mulo col granchio, ottenendo un granchiomulo! E questo lo potrete fare con tutte le creature a disposizione (uccelli, rane, dinosauri, granchi ecc.). Ogni animale avrà delle proprie caratteristiche e sarà più o meno potente delle altre; lo potrete comandare a piacimento, ma non sarà facile poiché c'è anche la probabilità che madre natura si rivolti contro i vostri esperimenti (o magari bastano gli Eterei a fare casino). Quindi dovrete esplorare, acquisire nuovi dati, fronteggiare le basi avversarie, sopravvivere agli attacchi delle creature nemiche, edificare delle basi spaziali ed ubbidire per ricreare la vita là dove venne estirpata. Il tutto comandato da una semplice interfaccia punta e clicca. Per spostare uno scienziato basterà selezionarlo e pigiare sulla nuova locazione oppure se gli si vuole far compiere una determinata azione basterà selezionarla dalla barra presente sulla sinistra e dirgli dove compierla.

Sulla sinistra dello schermo è inoltre presente tutto il resto dell'interfaccia, che presenta in alto una mappa, il punteggio, il Bad-o-meter (indica se gli Eterei sono contenti o meno) e il fabbisogno energetico della base.
Nel mezzo sono visualizzati i vostri scienziati (potrete selezionarli anche da qui), mostrandovi in tempo reale ciò che stanno facendo e le azioni selezionabili. In basso invece avrete l'icona di disattivazione dell'unità scelta, il visualizzatore dell'ultima unità usata e l'help online (se lo attivate ogni volta che cliccherete su qualche cosa comparirà una finestra indicante cos'è o come funziona).
In più potrete impartire degli ordini negativi tenendo premuto il CTRL, ma fate attenzione perché agli Eterei tutto questo non piace!
Altra caratteristica è quella di potere selezionare più creature o scienziati contemporaneamente, come in Command & Conquer e Warcraft II.
Insomma, nel complesso a me pare qualche cosa di innovativo, e voi che ne dite?

OPINIONE

84

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Genewars non è affatto malvagio e l'ho trovato molto "gustoso" e accattivante. Però non è perfetto e gli manca quel qualcosa per renderlo spettacolare come Syndicate Wars. Lo storyboard è notevole e l'ambientazione è davvero carina, ma a mio avviso è stato tutto troppo influenzato dal 2001 di Kubrick (il monolito non mi va giù). Il parlato è uno spettacolo: innanzi tutto è in italiano e poi è stato doppiato con dei voice over molto bravi che hanno saputo dare una vera personalità ai personaggi delle razze, rendendoli seri e demenziali al contempo. Anche gli effetti sonori sono molto buoni, ma le musiche sono parecchio devastanti. In pratica sono soltanto delle tracce audio ricche di suoni digitali che sanno ricreare solo un effetto stile "cimitero vivente": non le trovo molto azzeccate per l'atmosfera. La grafica è davvero bella e curata tantissimo, come la presentazione del resto. Anche la giocabilità è notevole eppure il fatto di dovere comandare dei granchiomuli per massacrare la base dei miei nemici non mi convince molto, forse perché si spinge al limite della mia fantasia. L'atmosfera è intrigante e l'elevato numero di missioni (con difficoltà crescente) garantiranno ore di gioco durante le solite notti insonni. La semplicità d'uso poi è da sottolineare. Insomma, Genewars è un bel gioco, ma a mio avviso è un prototipo ancora da sperimentare un pochino e quindi non del tutto perfetto: mi sento di consigliarlo grossomodo ai fanatici del genere (ne saranno fieri) mentre agli altri suggerisco le alternative perché se non vi piacciono quelle allora l'ultimo titolo Bullfrog forse è un po' troppo astratto anche per voi...



Quello lì è il razzo che userete per giungere sui pianeti. In effetti non mi pare molto affidabile, eppure funziona.

SPECS

Gioco provato con computer AST

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA
AUDIO	Tutte
CONTROLLI	Mouse, Tastiera
SOFTWARE HOUSE	BULLFROG

WAR WIND

Uhm, pochi giorni fa mi sono beccato un raffreddore che mi ha spezzato in due, tanto era forte. Tutta colpa di un maledetto colpo di vento: che fosse un segno propiziatorio per annunciare il nuovo prodotto della SSI?

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Là; sì, proprio là in fondo, dietro quella luna color amaranto c'è Yavaun. Beh, in effetti non è molto grande rispetto a quell'enorme asteroide che gli gravita attorno, se poi lo paragoniamo ai due soli tra i quali è collocato allora sembra proprio una briciolina di pane, ma non potete non vederlo: sembra la Terra di qualche millennio fa. Gli somiglia così tanto che se non fosse per il sistema planetario completamente differente, potreste quasi confonderlo con il nostro piccolo geoide. E' là che stiamo per andare, oltrepassando il sottile limite della fantasia umana, per vivere una nuova avventura, una di quelle che difficilmente si dimenticano. Yavaun: un microscopico gioiello abbottonato nello spazio; ricco di misteri, pericoli, insidie, natura, colmo di un'atmosfera romantica e al tempo stesso mistica. Un luogo perso, dimenticato dal tempo, abbandonato a se stesso; un posto dove domina la vita, ma dove la guerra si è appena scatenata come un rovinoso tifone altamente distruttivo capace di spazzare via tutto il bello fin qui elencato ('mazza come 'so romantico oggi!!! Eccheé?!? Bah, finché dura...). La più importante battaglia, quella per la sopravvivenza della specie è appena iniziata: sono quattro le popolazioni in lizza per il predominio assoluto, ma tutte hanno tanta voglia di raggiungere i loro scopi; quindi sottomettere i rivali non sarà cosa semplice. Per millenni queste razze sono vissute confrontandosi tra di loro creando un equilibrio precario e corruttibile, compromessosi definitivamente a causa dell'ennesima ingiustizia verificatasi all'improvviso. Così i Tha'Roon ora devono guardarsi le spalle: per migliaia di anni hanno sottomesso senza pietà i poveri Eaggra, aiutati dai mastodontici nonché possenti Obblinox che non sapevano nemmeno di essere così crudeli poiché illusi e plagiati dalle perfide menti di quei dominatori; mentre i nobili esseri superiori chiamati Shama'Li potevano solo osservare da lontano quanto accadeva per via della loro politica pacifista che gli impediva di entrare in guerra se non per preservare loro stessi dalla drastica scomparsa perpetua. Ma ora le cose sono cambiate (beh, e vorrei pure vedere: in uno scenario più apocalittico della redazione con degli usurpatori più massicci del BDM mi sembra anche il minimo, no?!?) e la storia di Yavaun sta per essere riscritta completamente: gli Eaggra si sono ribellati ai loro inquisitori grazie al loro incredibile numero, gli Obblinox hanno preso coscienza di se stessi e vogliono imporsi ai loro padroni, i Tha'Roon non vogliono solo mantenere il controllo della situazione, bensì si sono messi in testa di sottomettere pure gli Shama'Li mentre questi ultimi, coinvolti nel conflitto, vorrebbero unificare tutte le popolazioni in una sola moltitudine di esseri con le sembianze di NagaRom, il grande saggio che diede origine alle quattro forme di vita. Insomma, il vento della guerra ha appena cominciato a soffiare: chi rimarrà in piedi e cosa apparirà all'orizzonte quando il polverone si sarà placato? Come avrete già intuito da soli leggendo l'opinione o guardando le immagini sparse per le tre pagine, War Wind è uno strategico in real time dello stesso genere di Warcraft o Command & Conquer, ma di ambientazione molto più fantasy rispetto al primo e più complicato rispetto al secondo. Mi spiego. Lo stile di gioco è sempre quello, ovvero dovrete scegliere una delle quattro razze combattendo le altre tre, cercando allo stesso tempo di sopravvivere per arrivare allo scontro risolutivo. Per far ciò avremo a disposizione un elevato numero di unità, dall'operaio al guru, dall'architetto al demone, dall'eroe allo shamano, ma stare qua ad elencarli sarebbe davvero troppo (avrei voluto farne un box per ogni popolo, ma non mi sarebbero bastate quattro pagine: ogni razza vanta almeno 11 elementi di default più gli eroi che vanno dai 2 ai 5 a seconda della razza schierata). Ovviamente ogni popolo avrà delle caratteristiche differenti, ad esempio gli Obblinox

ALTERNATIVA

Dune II (Virgin): Lo stile di gioco è pressoché identico, ma la dislocazione è interamente fantastica più che fantasy. E' il capostipite di questo genere di giochi e sebbene sia un po' vecchiotto rimane tuttora un must.

Warcraft I & II (Blizzard): Di ambientazione fantasy, esattamente come War Wind. Questi due titoli sono però più ricchi di azione e movimento, intrisi da una ricca dose di strategia. Il concetto comunque è praticamente identico.

Command & Conquer (Virgin): Avrei voluto scrivere Red Alert, ma ci vorrà ancora qualche giorno prima di vederlo nei negozi...



Sto costruendo una piccola base per proteggere i miei Eaggra : gli Obblinox e i Tha'Roon sono dappertutto!



Ecco un frame tratto da una delle tante impressionanti sequenze alle quali assisterete una volta terminato il livello.



Vedete quella specie di enorme maiale? Molto spesso vi sparerà contro delle cucciolate micidiali. Tutti contro di me!

TEST



Obblinox, Tha'Roon, Shama'Li e Eaggra. Manca qualcuno? No?!? Allora la riunione condominiale può cominciare.



Uno degli ultimi livelli degli Shama'Li. Sembrano buoni e calmi, ma poi vi mandano contro il loro Elemental e...



I Tha'Roon sono di sicuro i più cattivi di tutto Yavaun. Però, a scrivere 'sti nomi mi sembra di essere un demente...

sono i più tecnologici (leggi "dotati di armi o ingranaggi") mentre gli Shama'Li sono in assoluto i più forti grazie alle loro arti propiziatorie. Esattamente come succedeva in Warcraft o C&C, anche in WW dovrete costruirvi (non sempre) la vostra base: disporrete di un discreto numero di edifici (8 di default più quelli speciali e i mezzi di trasporto quali camion, vascelli o astronavi) ognuno fondamentale per avanzare nella battaglia o implementare le proprie truppe con doti particolari. Dovete infatti sapere che il concetto fondamentale utilizzato in War Wind si basa sull'upgrade: se ad esempio voleste disporre di un combattente veterano tra le vostre fila di Obblinox, innanzi tutto dovrete avere almeno tre operai, in secondo luogo dovrete avere un'accademia militare per allenarlo nell'arte della guerra. Lo stesso dicasi per, non so, un arcano tra gli Eaggra: in primo luogo dovrete avere quattro druidi (ma per averne uno dovrete possedere almeno uno scrub ed allenarlo nel conservatorio), poi dovrete far compiere a questi delle ricerche nel conservatorio, infine dovrete allenarli alle doti magiche sempre in quel di prima. Come vedete le cose non sono mica tanto semplici e non dovrete ragionare solo per abbattere il nemico (che dimostra un'intelligenza alquanto evoluta), ma anche per rinfoltire il vostro schieramento di guerrieri. Per ogni unità sarà possibile compiere degli upgrade, dalla vista alla velocità, passando per la forza o per la resistenza. Questo discorso vale anche per le costruzioni. Ma forse non vi ho detto che non dovrete vedervela solo con le altre popolazioni: Yavaun infatti è dotato di una buona popolazione animalesca (qua mi viene in mente più che mai la redazione!) di 11 esseri, alcuni innocui come il Bonca (ma se si infuria...), altri terribili come il mastodontico Mondra'Harth. Taluni li potrete controllare, gli altri li dovrete solo macellare se non volete che questi facciano lo stesso con voi. E delle magie non ne vogliamo parlare? Ogni tribù avrà un diverso corredo di circa 5 armi magiche (il numero aumenta o diminuisce a seconda di chi usate) acquisibili con delle ricerche particolari più una o due parecchio potenti.

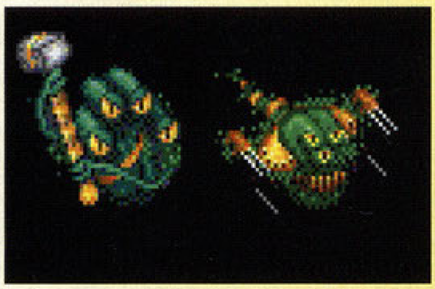
Quello che non vi ho detto è che ad ogni livello sarete guidati da un capo che impartirà gli ordini e che avrà una dote particolare: il grido di battaglia. Quando lo lancerete, per un periodo di circa 30 secondi i vostri soldati faranno più male, saranno più veloci e subiranno meno danni! Insomma, di cose ce ne sono un frego; mi rimane solo da dirvi che l'interfaccia è interamente gestita via mouse: col tasto sinistro attivate l'opzione scelta, mentre col tasto destro aprite il menu relativo all'unità selezionata. Sulla parte destra dello schermo avrete l'indicatore di ciò che sta avvenendo, dotato di mappa, "gridometro", l'indicatore della magia e del livello di vita, il display delle unità impegnate o di quelle presenti negli edifici e gli upgrade eseguiti (la parte inferiore). Nel basso dello schermo avrete a disposizione una barra indicante l'azione o l'opzione possibile sulla falsa riga dei tips di Windows. Allora, che ne dite?

Gli Yavauniani ... ehm, credo si dica così...

ZOOM IN



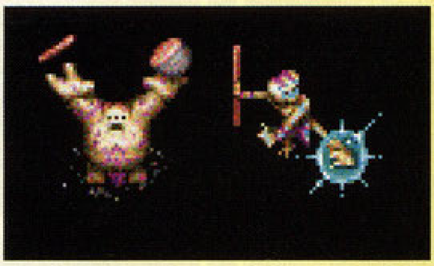
Tha'Roon
Sono i cattivoni del gioco: hanno dominato per anni su Yavaun. Assomigliano a dei serpenti, più che altro perché sono parecchio viscidi. Sono molo forti e cattivi, dei gran guerrieri: le loro magie sono parecchio devastanti.



Eaggra
Praticamente degli arbusti con braccia, gambe e occhi. Hanno sofferto per millenni : ora sono una moltitudine piuttosto, ehm, inquietata! Le loro magie sono molto belle da vedere, soprattutto perché molto "naturali".



Obblinox
Sono possenti come elefanti, ma non sono altrettanto intelligenti. Hanno un folto corredo di armi e anche le loro magie sono piuttosto tecnologiche. Resistenti e ben piazzati: se non li tenete d'occhio faranno un po' di casino.



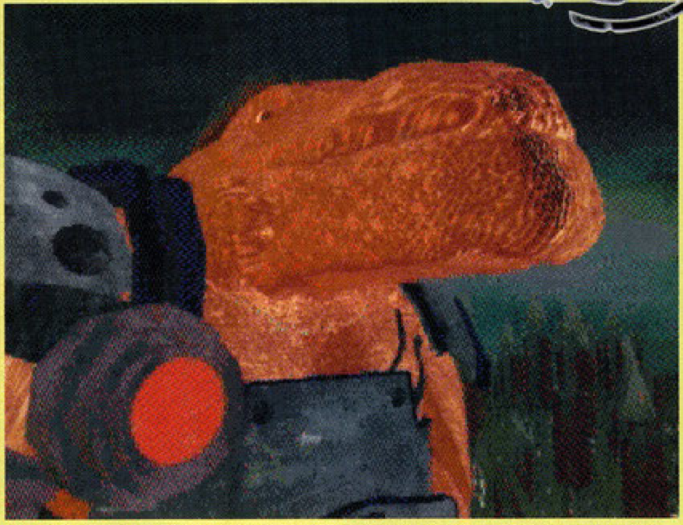
Shama'Li
Sono gli esseri pacioccosi di War Wind. Sembrano buoni e calmi, quasi innocui, ma sono i più forti di tutti e se li trattate male vi faranno un mazzo tanto. Le loro magie però non sono un granché, ma recuperano sugli altri fronti.



Questa è la mappa della prossima missione. Il briefing (eccheè, un simulatore?!?) è sempre molto accurato.



In avanscoperta. Vi ritroverete molto spesso a dovere andare a cercare il nemico, che si nasconde ovunque.



Ecco il TFM quando si toglie la maschera da essere umano. Sì, lo so, assomiglia di più al BDM quando si camuffa da "umanoide", però cosa volete che vi dica: sono i casi della vita e nella vita, si sa, può succedere di tutto...

HELP

Vediamo un po'. In linea di massima, indipendentemente da chi utilizzate, se la missione comprende l'implementazione del vostro cantiere, cercate di costruire sempre il comune come prima cosa. Subito dopo mettete in piedi una locanda, in modo da far accorrere il più alto numero di eroi/lavoratori/guerrieri e assumetene quanti potete. Costruite dei dormitori, per aumentare il numero di unità disponibili e se potete, allocate la base presso il mare o tra le rocce, poiché gli alberi sono una finta difesa. Meglio ancora se alzate dei muri di cinta, magari quelli forniti di elettricità. Nei primi livelli i migliori guerrieri sono gli operai dopo l'upgrade nella caserma, piuttosto che i mercenari assoldati nelle locande. Se siete accerchiati dal nemico, ricordate di lanciare il grido di guerra per aumentare la potenza dei vostri soldati. Nelle missioni di esplorazione invece cercate di mandare subito un buon contingente dove si dirige il nemico, mentre riservate tre/quattro unità per intercettarli a metà strada. Se avete parecchi soldati, mandatene qualcuno direttamente nella bocca del leone, per sapere esattamente da dove provengono e quale traiettoria seguono.

SPECS

Gioco provato con computer AST

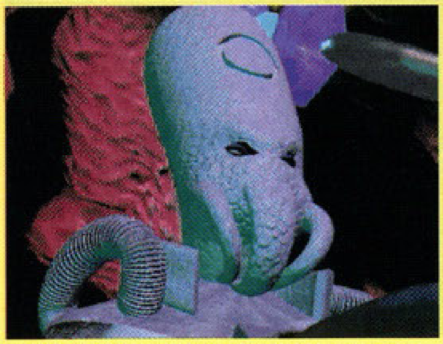
RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz (Pentium)
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Le più diffuse
CONTROLLI	Mouse + tastiera
NOTE	Raccomandiamo almeno Pentium 120 Mhz e un CD ROM 4x
SOFTWARE HOUSE	MINDSCAPE

OPINIONE

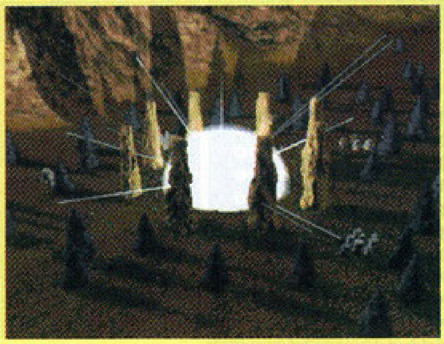
89

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Ma come, War Wind sembra una figata colossale eppure si becca "solo" un 89?!? Ma che è, sono impazzito? No, solo non me la sento di dare un Garantito ad un gioco che non lo merita del tutto, seppur per pochissimo. WW è eccezionale, intendiamoci, ma non è capace di coinvolgere tanto quanto c'è riuscito Warcraft o il vecchio Dune II: l'ambientazione è perfetta, lo storyboard anche, la giocabilità elevata, il sonoro accattivante, l'interattività clamorosa, l'azione non manca; ma. Sì, c'è un "ma". Innanzitutto non è immediato; per imparare a giocarci bisogna leggersi l'help online o, meglio ancora, il manuale. Le missioni alla lunga sono un po' ripetitive, con troppe di queste impostate sulla ricerca del nemico all'interno di mappe grandi quattro volte di più rispetto a quelle viste in giochi simili; senza nemmeno sottolineare che mentre negli altri titoli si vedevano gli avversari arrivare, qua ve ne accorgete solo quando li avrete in testa o dopo aver acquisito particolari doti visive/ propiziatorie! La costruzione degli edifici, anche settando al massimo la velocità di gioco, rimane parecchio lenta e per accelerarla dovrete impegnare tre o più operai, cosa spesso poco applicabile. L'interfaccia poteva essere curata un tantino di più: ci ho messo mezz'ora per capire quali erano le parti "interagenti" e quali solo degli indicatori statici di livello. L'animazione d'introduzione al livello è sempre quella, cambia solo il parlato mentre quello che proprio non mi è andato giù è il potere passare in mezzo agli alberi con qualunque unità, pure con il camion: insomma, i boschi non sono una difesa, anzi! Comunque War Wind rimane ugualmente un titolo consigliato davvero a tutti, in particolare agli amanti del genere: solo non aspettatevi tutte quante le finezze alla Warcraft II o C&C. War Wind è molto più complesso sotto ogni punto di vista. Diciamo che è un gioco da capire, meno immediato del prodotto Blizzard, ma comunque ottimo per gli amanti del genere.



E AFC dove lo lasciamo? Certo, c'è anche lui. Eccolo qua subito dopo essersi alzato. Di solito però veste di nero...



Certo non potevo non mostrarvi un frame tratto dalla sequenza finale di War Wind. Beh, ma ci sono vari finali: questo quale sarà ?!? Tocca a voi scoprirlo, ma



Firo & Klawd

Ovvero che cosa hanno in comune un lupo, un gorilla e la BMG...

a cura di Alberto Falchi

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster
CONTROLLI	Tastiera, joystick
NOTE	Raccomandiamo almeno Pentium 90 Mhz e un CD ROM 4x
SOFTWARE HOUSE	BMG Interactive Entertainment


Se prendete la macchina andrete diretti al parco, altrimenti dovrete attraversare la città.


Questo è quello che succede se scivolate giù dai binari.



Ogni tanto l'azione è inframmezzata da alcuni sottogiochi tipo questo.

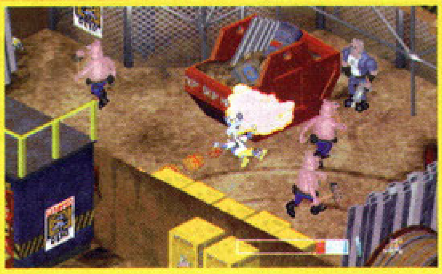
Si sa, quello del corriere è davvero un mestiere gramo, faticoso, e non certo pieno di soddisfazioni, ma tutto questo non vale per Klawd (un incrocio fra Wolfgang e Lupo Alberto) il quale, pur esercitando la professione di "recapita-pacchi", ha dalla sua alcuni innegabili vantaggi: non deve lavorare tutti i giorni, ma solo quando riceve una certa chiamata, deve effettuare una sola consegna e non deve girare su quel furgoncino bianco con su scritto DHL, ma può servirsi del mezzo che preferisce. Inoltre la sua paga è indubbiamente più alta di qualsiasi corriere, nonostante faccia un centesimo del lavoro di quest'ultimo. Insomma, il lavoro ideale per chiunque: poca fatica, niente "deadline", un ottimo stipendio completamente esente da tasse, esattamente il contrario di ciò che fa il redattore tipo di PCGP. Ma un giorno accade il fattaccio che rovina tutto l'idillio del povero Klawd: mentre effettuava una delle sue consegne, distratto da una bella gattina che passava lì vicino, cadde rovinosamente mentre tentava di saltare una staccionata nel più classico stile "Olio cuore" causando così l'accidentale apertura del pacchettino da consegnare.... "Miracolo di S.Gennaro, finalmente ho scoperto cosa stò trasportando: lo stipendio di Sbirulino!", furono le sue parole alla vista di tutto quel denaro ammucchiato nel piccolo sacchettino, e siccome Klawd non aveva mai potuto sopportare quell'odioso clown, decise che sarebbe stata cosa buona e giusta prendere una mazzettina di quelle banconote, farla scivolare fra le sue capienti tasche e poi richiudere il tutto ed effettuare la sua consegna come se nulla fosse accaduto. Peccato che quel denaro non fosse destinato al pagliaccio più antipatico del mondo, ma a Pineto Calabro, il Boss della mafia locale che, ovviamente, non contento della mancanza di una mazzetta di bigliettoni da cento, decise di mettersi sulle tracce del suo ex-corriere. Intanto Klawd, gasato da quell'inaspettato guadagno, si era recato in un negozio di armi per comprarsi un bella fionda con la quale fare gli scherzi alle coppiette in camporella, e pagò il suo acquisto pro-


State attenti a non cadere nella piscina, purtroppo non sapete nuotare.





I filmati renderizzati sono realizzati bene, ma l'uso di soli 256 colori li fa sembrare un po' sgranati



Siamo finiti in un cantiere edile...



Le esplosioni sono realizzate davvero molto bene.

prio con i presunti "soldi di Sbirulino". Sfortuna volle che il cliente dopo fosse Firo, uno dei più bas... ehm, severi poliziotti della città, che si trovava lì per acquistare un nuovo fucilone per la sua collezione. Quando questi si accorse che il resto datogli era composto da banconote false, iniziò a shackerare per bene il negoziante, che prontamente gli indicò che lui non sapeva nulla e che quelle banconote gliele aveva date il cliente che era appena uscito. Subito il gorillone (come, non vi avevo ancora detto che Firo era un grosso gorilla?) si lanciò all'inseguimento del gattaccio, ma appena lo prese, arrivò una macchinona dai cui finestrini sporgevano armi di vario genere che iniziarono a scaricare i loro colpi a destra e a manca. (che comunque riuscirono a scampare all'attentato). Quando però Firo si presentò dal suo Boss, fu accusato di complicità con la mafia e si ritrovò, insieme al gattaccio, a essere il ricercato numero uno! Voi ovviamente dovrete aiutarli a rimanere in vita!. Finita la telenovela, arriviamo al gioco che è un divertente arcade in 3D isometrico inframmezzato da alcune sequenze in soggettiva in puro stile Operation Wolf. Lo scopo è quello di andare in giro per la città per cercare di scoprire dove si cela il boss: dovrete passare attraverso il parco, la metropolitana, un cantiere, un campo da hockey su ghiaccio e chi ne ha più ne metta. Inutile dire che qualsiasi cosa respiri è di per se cattiva, e quindi non dovrete mai prestare attenzione a chi sparate, in questo gioco non esistono innocenti, sono tutti contro di voi. Il bello è il fatto che non sarete obbligati a seguire un percorso fisso, ma potrete decidere voi la strada da seguire: per esempio all'inizio potete decidere se prendere la vostra macchina e recarvi al parco oppure andare a piedi sino alla metropolitana... insomma, un modo per evitare la noia, e per di più, per interrompere le vostre esplorazioni del mondo isometrico i programmatori hanno deciso di inserire degli stacchi con visuale in prima persona. Ovviamente potrete raccogliere le armi lasciate cadere dai nemici accoppati per potenziare il fucile di Firo e la fionda di Klawd, e vi ritroverete così con bombe al posto dei normali proiettili, colpi a ripetizione e anche colpi tripli, oltre a dei provvidenziali kit medici che saranno indubbiamente utili nei momenti di crisi. Interessante anche il fatto che nonostante voi guidate un solo eroe (?!?) alla volta, potrete decidere in ogni momento quale comandare con la semplice pressione della barra spaziatrice, e badate bene che mentre voi usate un personaggio l'altro non starà lì a fare una mazza, ma sparerà e vi aiuterà nel difficile compito di sbaragliare la mafia. Ah, non dimenticatevi di strappare i manifesti con le vostre taglie (una volta che ne avrete 10 vincerete una vita).



In certi punti la prospettiva copre alcune parti dell'area di gioco.

HELP

Ricordatevi che Klawd è più agile, e veloce, ma Firo è più potente.

Quando vi avvicinate a un nemico, abbassatevi e alzatevi solo quando smette di sparare.

Se siete vicini a un nemico lo prenderete a pugni: utile per risparmiare colpi se avete un'arma speciale.

ALTERNATIVA

SONIC PC: Un altro arcade, decisamente diverso come concezione, ma comunque divertente.

OPINIONE

83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Oh, era ora, in un periodo in cui gli unici giochi che pompano sono le avventure (genere che comunque apprezzo molto) finalmente si affaccia un arcade come quelli dei vecchi tempi, un gioco dove non c'è da pensare, ma solo da sparare a più non posso. Le prime impressioni sono state parecchio positive, tanto che Firo & Klawd ha superato il test "impatto curioso", cioè tutti i redattori che lo vedevano girare iniziavano a circuire il mio computer chiedendo che gioco fosse e implorando di farci una partita. Niente male per un gioco sconosciuto. Pensate che ha acchiappato così tanto che l'unica cosa che è riuscita a distogliere l'attenzione da F&K è stata la scoperta (ovviamente a opera mia) di un sito Internet sul quale si trovava software ben poco "vestito", ma questa è un'altra storia. Insomma, questo titolo è stato davvero una bella boccata d'aria fresca nel mondo dei videogiochi. Ma se ne parlo così bene, perché gli ho dato solo 83? Beh, pur essendo molto divertente il gioco non è certo esente da alcuni difetti, senza i quali sarebbe potuto essere un "garantito": prima di tutto vorrei sottolineare l'impossibilità di ruotare la prospettiva, dato che in certi punti, soprattutto nel parco, la visuale è coperta dagli alberi o altri oggetti ed è impossibile scorgere nemici o addirittura alcuni bonus. Anche il fatto che la grafica non sia poi il massimo, soprattutto per quanto riguarda l'uso dei colori (un po' smorti durante le fasi di gioco e piuttosto confusi nelle scene di intermezzo). Questi sono comunque difetti minori che non minano la giocabilità del prodotto. Il problema più grosso risiede proprio nella struttura del gioco: come ho già detto si tratta di un arcade e la parte strategica è completamente inesistente, e questo comporta una grande giocabilità all'inizio, ma anche una longevità piuttosto limitata, dato che a lungo andare l'azione risulta un tantino ripetitiva. Insomma, una volta finito (e nonostante sia difficile non ci metterete molto) difficilmente ci tornerete su se non con un amico (è infatti possibile giocare in due) o affrontando un altro "path"

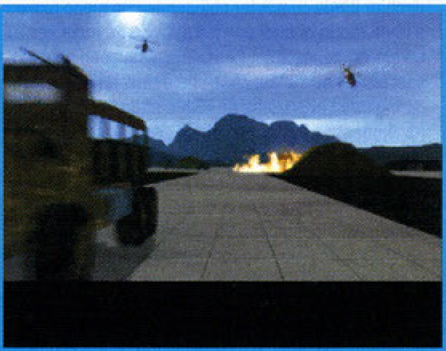


Che analogie ci sono tra un elicottero con i motori accesi e la redazione di PC Game Parade nel mese di Ottobre?

A cura di Stefano Gradi

Semplice, tutti e due stanno per spiccare il volo. Eh sì, c'è una strana euforia che pervade la redazione in questo primo mese autunnale, forse perché siamo consapevoli del fatto che tutti i nostri sforzi stanno per essere premiati (o forse perché ieri sera ti sei fumato qualcosa... NdBDM). Comunque io non sono la persona adatta e questo non è né il momento né il luogo appropriato per parlare di certe cose; adesso devo necessariamente parlarvi di Hind.
Era dal mese di Giugno che lo aspettavo, avrei voluto fare un confronto diretto con Longbow, purtroppo i soliti ritardi me lo hanno impedito. Peccato perché ci troviamo di fronte a due prodotti simili e allo stesso tempo profondamente diversi.
Di Longbow avevo parlato, se non ricordo male, nel numero estivo; quindi mi sembra inutile rifarne una recensione adesso, meglio descrivervi Hind. Questo prodotto è (se ancora non lo avete capito) una simulazione di volo che vi posiziona nella cabina di pilotaggio del più potente elicottero russo dei giorni nostri. Programmato dagli stessi autori di Tornado e Apache Longbow (sempre lui, lo volete capire o no che nella realtà è il migliore? Altro che russi!) sfodera un realismo esasperato, i modelli fisici di comportamento del suddetto elicottero (e degli altri velivoli presenti nel gioco e non direttamente controllati) sono assolutamente paragonabili a quelli reali, pur con tutte le limitazioni del caso. Il target di Hind è sicuramente costituito dagli appassionati di simulatori di volo che amano passare le loro nottate studiando manualoni ricchi di istruzioni sui comandi e sulle tattiche. In questo caso il manuale del gioco è costituito da circa cento pagine contenenti le nozioni essenziali, non sono presenti sorte di enciclopedie aeree e illustrazioni con relative spiegazioni di manovre di attacco e di difesa. Le possibilità che offre Hind sono simili a quelle che offre un qualsiasi simulatore, ossia missioni singole o campagne (ne sono presenti tre: Kazakistan, Korea e Afghanistan). La grafica può essere sia in alta che in bassa risoluzione, con differenti livelli di dettaglio e il sonoro è ricco di dialoghi digitalizzati tra voi e il vostro quartier generale. Menzione particolare la merita l'opportunità del gioco in multyplayer, pensate che è possibile giocare contro un avversario munito di una copia di Apache Longbow e sfidarlo in un memorabile duello USA-Russia; sono senza parole!


No, non siamo in Valpadana, la nebbia che vedete è causata dai gas di scarico dei missili.


Immagine tratta da una delle numerose sequenze animate, purtroppo queste non sono di altissima qualità.

È meglio una Uaz o un UH60?

ZOOM IN

Prima di riuscire a riconoscere tutto ciò che si muoveva nel gioco sono passati due giorni, sicuramente grazie a questo box voi non correrete questo rischio.


MAZ543: Il sogno di ogni dittatore, un camion con una batteria di missili a testata nucleare. Sistemandolo bene, ci si potrebbe andare in campeggio.


ZSU23 Shilka: Mezzo corazzato d'interdizione, se ne avvistate uno fatelo saltare per aria.


Leopard AEV: Carro armato ad alto potenziale bellico, vi assicuro che non è piacevole avvistarlo dopo che questo ha già fatto fuoco.

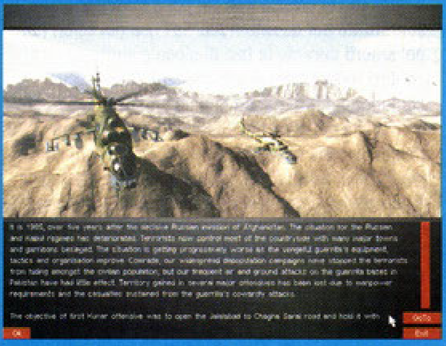

UH60 Blackhawk: Elicottero americano dedicato al trasporto truppe, non è dotato di armi abbastanza potenti per impensierirvi.


AH64C Apache: Non è l'ultima versione, ma è pur sempre lui, il mitico Apache. Non vi augurerei mai di trovarvici di fronte, piuttosto cercate di non farlo arrabbiare troppo.

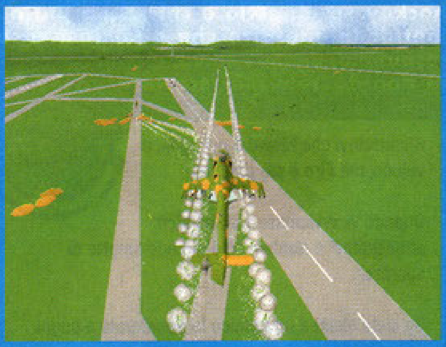

LHA Tarawa: Piccola portaerei (o grossa? Boh, mica l'ho capito). Potreste avvistarne una sorvolando gli Urali...


UAZ Jeep: La UAZ, il corrispondente russo della Jeep; sicuramente di ben altra qualità. Vi capiterà di vederne tante, sono utili per il tiro al bersaglio.

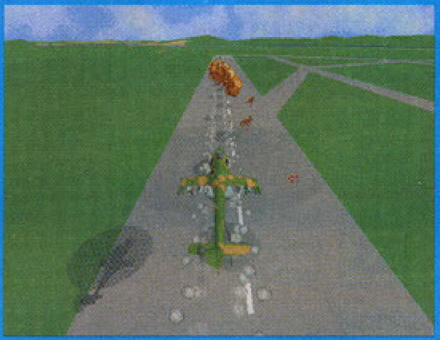

A10 Thunderbolt: Il bombardiere americano per eccellenza, può scaricare tonnellate di bombe su postazioni nemiche e cancellarle dalla faccia della terra.


Prima di ogni campagna vi verranno illustrati la situazione di guerra, il territorio e i vostri obiettivi.


Aiaiaiaiaiai! Le pale stanno per toccar per terra (e chi ha orecchie per intendere... NdBDM) dopo una manovra incredibile, spero di riuscire a raddrizzarmi in tempo.


Secondo passaggio sull'aeroporto, i pochi hangar rimasti adesso non ci sono più.

TEST



Una bella pista di decollo/atterraggio nemica, una bella manciata di bombe e diventeranno tutti marinai!



E' nuvolo, i lampioni non sono accesi, come faccio a vederci? Niente paura, i missili servno a questo!

OPINIONE

88

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Bando ai fronzoli, veniamo al sodo: preferite la grafica di F22 o il realismo di Hind? Per quanto mi riguarda mi piacciono tutti e due, infatti tutti e due sono entrati a far parte della mia collezione!
Avrete capito, osservando le foto e il box dedicato, che la grafica del paesaggio è molto scarna, lo stesso non si può dire però dei veicoli, veramente esplosivi. Il voto è stato volutamente fermato a un certo livello per evidenziare le differenze con titoli come Longbow della Jane's, eccezionale sotto tutti i punti di vista.
In ogni caso Hind è un prodotto più che valido, destinato soprattutto agli amanti delle simulazioni e in particolare a chi ha passato nottate giocando a Tornado e ad Apache Longbow.
La conclusione è questa: se volete la grafica foto-realistica, non compratelo; se invece volete una grande simulazione di elicottero, questo è il titolo che fa per voi.

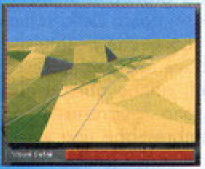
SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz
SOFTWARE HOUSE	Digital Integration

Gioco provato con computer AST

ZOOM IN

Ho ancora un 286, ci posso giocare?





Naturalmente no, come potrete leggere nel box Specs, il minimo necessario è un Pentium a 75 Mhz.
Osservando le due foto, la differenza tra il minimo e il massimo livello di dettaglio è abbastanza elevata, così come la differenza di prestazioni. Come vi ho detto nel commento, la grafica, anche al massimo del dettaglio, mi ha lasciato un po' di amaro in bocca. In ogni caso, le ultime tecniche in fatto di light sourcing e gouraud shading sono state implementate con cognizione di causa. In questo box vi do una mia personale opinione, totalmente separata dal commento (nel quale devo tener conto di tantissimi fattori), e dedicata agli appassionati dei simulatori di volo ultra accurati e complessi: ciò che bisogna apprezzare in Hind e in altri titoli del genere, non è sicuramente la grafica quanto l'accuratezza della simulazione e il coinvolgimento che riescono a creare; Hind soddisfa pienamente queste due cose.

ZOOM IN



Il Mil Mi-24 è un elicottero d'assalto in grado di trasportare truppe direttamente sul campo di battaglia e di supportarle con un'impressionante potenza di fuoco. Il nome Hind gli è stato affibbiato dalla NATO che lo vede come l'unico elicottero in grado di contrastare l'AH-64D Longbow (per i combattimenti) e l'UH60 Blackhawk (per il trasporto truppe).
Questo elicottero è il risultato di un progetto che aveva come scopo finale quello di realizzare l'equivalente moderno del Mi-8, un velivolo in uso presso i sovietici dalla metà degli anni '60.
La prima versione del Mi-24 (con il nome in codice di Hind A) vide la luce nel 1972; la versione attuale (denominata Hind F) differisce profondamente dal primo esemplare, vediamo ora quali sono le più interessanti specifiche tecniche:
Diametro del rotore principale: 56ft 9in
Diametro del rotore di coda: 12ft 8in
Lunghezza: 55ft 11in
Altezza: 18ft 7in
Peso a vuoto: 18519lbf
Motori: 2 Isotov TV3-117
Velocità max: 335Kmh
Max range: 373 mls

ALTERNATIVA

AH-64D Longbow (Jane's):
Il miglior simulatore di elicottero mai prodotto, superiore a Hind per via della grafica del territorio più dettagliata.

Apache Longbow (Digital Integrations):
Predecessore di Hind, al momento della sua pubblicazione era sicuramente il meglio disponibile.

Comanche Maximum Overkill (Novalogic):
Ormai è vecchio, non era neanche un vero simulatore. Ma era dannatamente divertente e ancora oggi rimane nel cuore di ogni persona che ha avuto il piacere di giocarci.

HELP

Per riuscire a completare con successo le missioni occorre conoscere perfettamente il comportamento dell'elicottero in qualsiasi situazione, per questo allenatevi in missioni di volo libero con il livello di realismo al massimo. Quando vi avvicinate al teatro di battaglia cercate di volare a bassa quota, quasi radenti al suolo in modo da risultare invisibili ai radar nemici. Cercate di utilizzare le asperità del terreno come nascondigli, gli elicotteri sembrano fatti apposta per aspettare nascosti dietro a una collina e poi saltare fuori al momento giusto distruggendo qualunque cosa

TEST

ORION BURGER

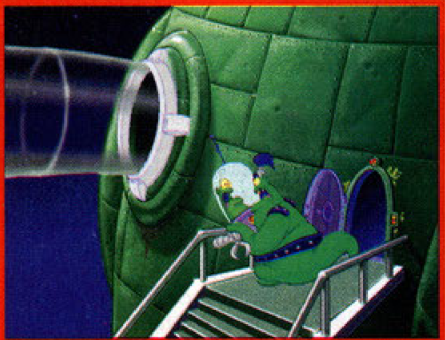
SPECS

RAM MINIMA	4 MB
CPU	386/33 (Gioco provato con computer AST)
VIDEO	SVGA (VESA compatibile)
AUDIO	Sound Blaster (e comp), Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Richiede 4MB installazione minima e Cd Rom 2x
SOFTWARE HOUSE	EIDOS INTERACTIVE

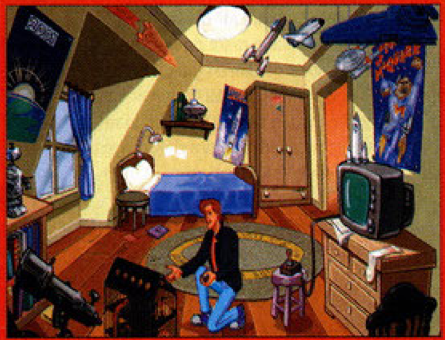
La domanda se siamo soli nell'universo ha avuto risposta: ci sono anche i mangiatori di Hamburger Intergalattici .... La Eidos Interactive li preferisce con molto ketchup e poca cipolla.

a cura di Matteo Pavesi

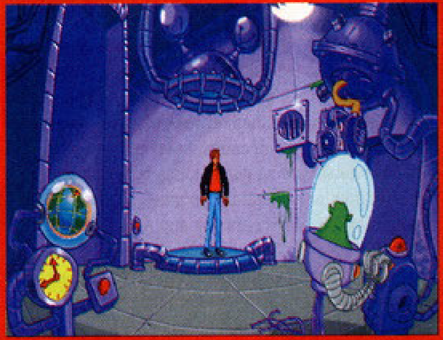
Molto spesso durante il duro lavoro redazionale capita anche di fare qualche pausa-pranzo e per perdere poco tempo a volte si opta per un fast food. Noi naturalmente speriamo sempre che la carne sia di puro manzo 100% così come reclamizzato (possibilmente non inglese!) ma chi dice che le carne di manzo sia l'unica utilizzabile per fare degli hamburger? E se su Alpha Centauri usassero i Venusiani come hamburger? Lo spazio infinito si sa, non è poi così vuoto di vita come ci fanno credere. Avete idea di quanti pendolari tutti i giorni viaggiano da una galassia all'altra per lavoro? Verso mezzogiorno tutta questa gente si ferma ad una delle catene di fast food più apprezzate dell'intero universo, Orion Burger. La domanda di hamburger è così elevata che il Consiglio di Amministrazione della Orion Burger ha creato un gruppo di persone (chiamiamoli "ricercatori di proteine") che sono in costante ricerca di forme di vita nell'universo da trasformare in buoni hamburger, fregandosene del Controllo Qualità.
Ad un certo punto però un'Organizzazione per i Diritti Civili costituita da alieni ha stretto un accordo con la società Orion Burger, costringendo i "ricercatori di proteine" ad utilizzare solo forme di vita stupide. I "ricercatori di proteine" quindi girano per l'universo prendendo qua e là campioni di ciascuna specie di vita e testandone l'intelligenza, per vedere se possono essere utilizzati come gustosa pietanza. Poi li rispediscono sul pianeta cancellandone la memoria, in modo che non possano avvisare nessuno. Il giocatore veste i panni di Wilbur, un ragazzo catturato come campione dell'intelligenza di tutta l'umanità. (pensate cosa sarebbe successo se avessero scelto il NKZ!!!). Gli alieni lo sottopongono ad una serie incredibile di test che Wilbur, pian piano nel corso dell'avventura, deve passare per dimostrare che noi umani siamo si un po' stupidi, ma non ancora pronti per diventare hamburger interplanetari! Wilbur dovrà affrontare un test di sopravvivenza, un test per dimostrare che i sui neuroni lavorano bene, un test dove dovrà imparare una nuova lingua, dovrà superare problemi di logica ed altri ancora. Fortunatamente per lui (e per tutti noi!) grazie ad un errore tecnico Wilbur continua a rivivere il giorno della sua cattura, ricordandosi però quello che gli è capitato. Di tanto in tanto gli alieni lo prelevano per testarlo e se fallisce, lo rimandano giù. Tra un intervento degli alieni e l'altro il giocatore-Wilbur deve trovare oggetti, parlare con persone, in sostanza deve trovare un modo di superare il test prima che gli alieni lo richiamino. Se sbaglia, il ciclo si ripete, come in quel vecchio film di cui non ricordo il titolo. Il principale nemico di Wilbur è Zlarg, che conoscerete fin dalle prime animazioni d'introduzione. Zlarg è il capo dei "ricercatori di proteine", è verde (come tutti gli alieni che si rispettano) e gironzola muovendosi su una ruota. Il suo assistente è Flumix, un simpatico, ma pasticcione mezzo alieno e mezzo robot. Lui comanda la macchina che preleva a caso dai pianeti la gente, ed è lui a teletrasportare il giocatore avanti e indietro. Sulla navicella è presente anche una spia dell'Organizzazione che controlla l'operato di quelli della Orion Burger. Wilbur dovrà chiedere aiuto proprio a questa spia per salvare l'umanità. Fin dalle prime fasi del gioco incontrerete la dolce, ma svitata zia di Wilbur, Polly, ed il sindaco Gus, che soffre indubbiamente di uno strano caso di sdoppiamento della personalità, ed il barbiere Harry e molti altri personaggi davvero ben caratterizzati. L'interfaccia grafica è scarna ma molto funzionale. Sulla parte bassa dello schermo troviamo un insieme di icone che costituiscono l'inventario e altre tre relative alle azioni. Le azioni possibili, selezionabili anche utilizzando il tasto destro del mouse, sono "guardare", "prendere" ed "utilizzare". Sembrerebbe una semplificazione troppo drastica, in realtà grazie all'enorme numero di oggetti presenti nelle locazioni l'avventura risulta tutt'altro che semplice (il giocatore è infatti costretto a provare le tre azioni su ciascun oggetto nella speranza che possa nascondere un indizio o che possa essere preso). Oltre alle



Due "ricercatori di proteine" discutono mentre...



Wilbur è nella sua stanza, ignaro di quello che sta per accadergli



Wilbur viene prelevato dalla Terra...

86

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

OPINIONE

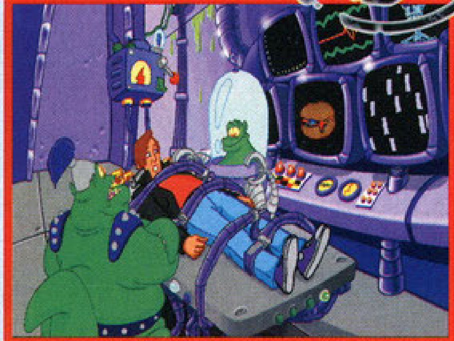
Decisamente interessante quest'avventura: una sceneggiatura azzeccata ed animazioni di prim'ordine ne fanno una valida alternativa ai film interattivi. Per quello che abbiamo potuto vedere non sembra neanche troppo facile e quindi dovrebbe garantire un buon numero di ore di gioco.
La colonna sonora è abbastanza piacevole, mentre gli effetti sonori avrebbero potuto essere un po' più vari. I dialoghi sono tutti assolutamente in inglese, senza possibilità di visualizzare gli immancabili sottotitoli, cosa che creerà non pochi problemi a chi non ha troppo confidenza con questa lingua. Per di più i dialoghi non possono essere saltati, neanche quelli già ascoltati, o quelli poco interessanti.
Mi ha un po' infastidito il fatto che Wilbur quando viene catturato/testato/rispedito perde tutto l'inventario che ha accumulato fino a quel momento, e nelle fasi iniziali quando il giocatore non ha subito chiaro quello che deve fare, questo fatto rischia di essere addirittura irritante.
Il fatto che funzioni esclusivamente sotto Windows95 è da una parte positivo perché finalmente, grazie al DirectX, si cerca di orientare sempre più questa sistema operativo verso i giochi. D'altra parte però è richiesto un hardware di tutto rispetto per poter giocare decentemente.
Nel complesso è una buona avventura, appassionante e ben realizzata.

ALTERNATIVA

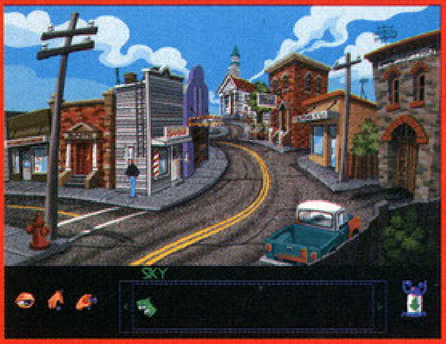
Torin's Passage (Sierra): La prima avventura che mi è venuta in mente, per la grafica davvero molto simile.
Orion Burger è però più divertente.
Discworld (Psygnosis): Un'altra avventura in stile fumettoso, decisamente più difficile di Orion Burger

HELP

Ecco i primi passi che Wilbur dovrà affrontare per il primo test.
Dopo aver risposto alle domande degli alieni verrete rimandati sulla terra.
1. Entrate dal barbiere e fatevi radere. Poi pagate quello che vi chiede.
2. Rovistate nel retrobottega del barbiere
3. Uscite ed andate verso il bar, a sinistra dello schermo
4. Avvicinatevi alla macchina, prendete la cinghia di trasmissione
5. Entrate nel bar e raccogliete la trappola per topi.



Gli alieni testano l'intelligenza di Wilbur

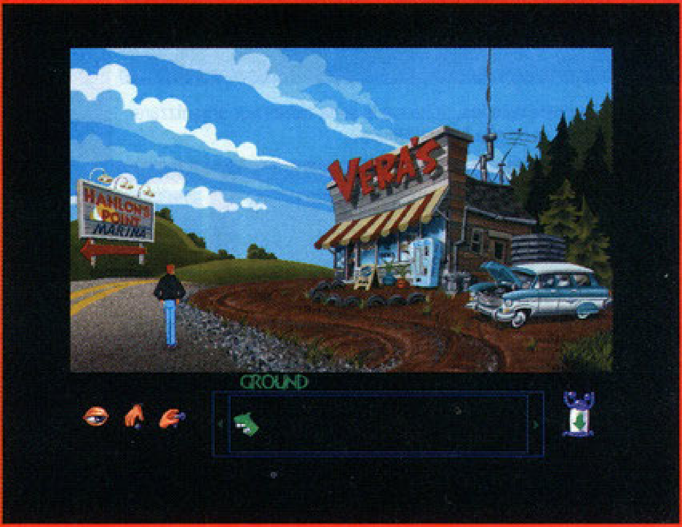


Wilbur è rispedito sulla Terra: qui comincia la sua missione

tre icone di cui ho già parlato, a video compare quella per spostarsi, quando volete passare da una locazione all'altra, e quella per parlare quando siete vicini ad una persona. La grafica in alta risoluzione in stile fumettoso è decisamente accattivante. Si è fatto un largo e sapiente uso dei colori, molto accesi, tipici insomma da cartone animato. I fondali e i personaggi sembrano realizzati tutti a mano, e la palette di 256 colori è stata utilizzata davvero al meglio. L'animazione dei personaggi, Wilbur in particolare, è fluida e curata: sembra infatti che siano stati renderizzati più di 20000 frame per garantire il massimo risultato. Tutte le situazioni che deve affrontare Wilbur sono state condite con un po' di sano umorismo, come nel leggendario The Day of Tentacle. Molto divertente il dialogo tra Wilbur ed il batterista al parcheggio del bar, che continua a "rullare" rispondendo a modo suo alle domande, o l'esilarante Sindaco, che oltre ad essere il primo cittadino di questo strano paese, è contemporaneamente un funzionario scozzese ed uno scatenato fan di Elvis. Quelli della Eidos hanno dato grande importanza infine ai doppiatori, creando un cast di nomi famosissimi in America, ma che a noi purtroppo non dicono molto. Infine, dal punto di vista tecnico, Orion Burger, è completamente programmato per Windows95, la finestra di ripristino/salvataggio della propria situazione è in stile Windows95 e supporta i nomi lunghi.
Orion Burger utilizza le specifiche DirectX, questo permette finalmente anche ai giochi sotto Windows di accedere a tutte le risorse del sistema e utilizzarle appieno. Le interfacce DirectDraw, DirectSound e DirectInput, contenute in DirectX, rimpiazzano i driver previsti in origine per la gestione delle comunicazioni tra applicazioni e hardware, migliorando notevolmente le prestazioni.



Il bar-ristorante del paese...notate l'arredamento



Siamo all'esterno del bar. Notate la grafica fumettosa e particolareggiata.

TEST

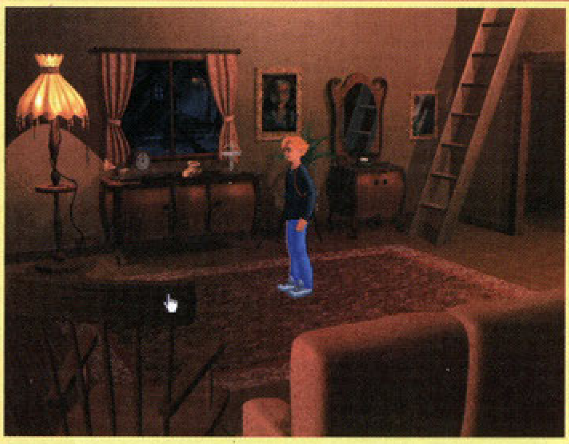
THE MASTER OF DIMENSIONS

Dopo aver letto questa recensione dovrete ammetterlo: è difficile dire chi è più sf...ortunato tra il protagonista di questo gioco e il sottoscritto...

A cura di Massimo "NKZ" Nichini

Un tranquillo week-end di paura: solo questo può definire i due giorni appena trascorsi. Dopo aver passato un giorno (e sottolineo, un GIORNO) a cercare di risolvere problemi vari che hanno reso il mio computer più simile ad uno scenario di Command & Conquer o, se preferite, ad una missione del più recente Mercenaries, mi sono ritrovato a lottare con il tempo per scrivere questa recensione prima che le mie già troppo provate forze vengano a meno (sono le 5, ho bevuto tanto caffè da mandarmi a trovare Solenghi in paradiso... e domani ho il concerto di Elio e le Storie Tese, gulp!). Come se questo non bastasse, leggendo tra le righe della trama di questo Master of Dimension si capisce che il protagonista sarebbe un gran bel socio del club (al quale oramai sto seriamente pensando di affiliarmi) "Occhio, malocchio, prezzemolo e finocchio".

Siete un tranquillo ragazzo che, come capita spesso (specialmente quando i soldini scarseggiano), decide di fare una capatina a trovare la cara nonnina (ed il suo inseparabile e golosissimo portafogli). Purtroppo sembra non esserci nessuno nella placida casetta (ed ora con che soldi pensate di tornare a casa???), però molto stranamente vi accorgete che la porta è aperta... Quale disgrazia sarà capitata alla bonaria vecchietta (oltre ad artrosi, trombosi e arteriosclerosi varie)?



La casa della dolce nonnina... Che sia la volta buona per organizzare uno di quei toga party alla Animal House?

Molto probabilmente, pensa il ragazzo, sarà solamente andata a fare la spesa (e chi ha una nonna sa benissimo che "fare la spesa" per codesti esseri significa "vado a beccare la Luisa, la Anna, la Piera e, se non trovo nessuno, magari faccio qualche nuova amicizia"...): quale migliore occasione per curiosare ovunque, alla ricerca di qualche oggetto strano, antico e divertente da "prendere in prestito"? Magari qualcuno si starà chiedendo cosa centrano i furti di questo piccolo mascalzone con il ben più epico titolo di Master Of Dimension... Beh non chiedetemi il perché, ma frugando nella casa dell'anziana signora dovreste trovare un teletrasporto ultradimensionale che vi proietterà seriamente nel cuore dell'avventura. Tramite questo oggetto avrete la possibilità di saltare da una locazione spazio-temporale all'altra cercando di risolvere un problema molto, a molto grosso, di quelli che solitamente traumatizzano un giovane è lo portano

SPECS

Gioco provato con computer AST

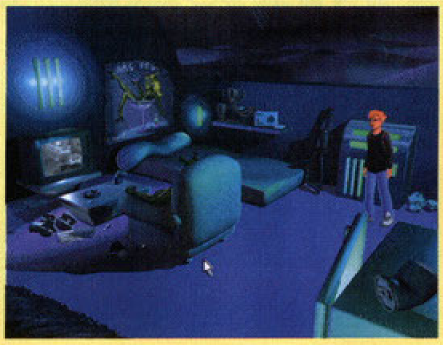
RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX4/100
VIDEO	VGA/SVGA
AUDIO	Sound Blaster e compatibili.
CONTROLLI	Mouse
SOFTWARE HOUSE	EIDOS Interactive



Al giovanotto quattro tiri a canestro sconfinferano proprio tanto... Prima il dovere e poi il piacere pero'!



MA che bel castello! Che sia la dimora del MOD o, al limite, la sua casa al mare?



Il tizio sulla persona ricorda molto un mio collega mentre guarda X-Files...

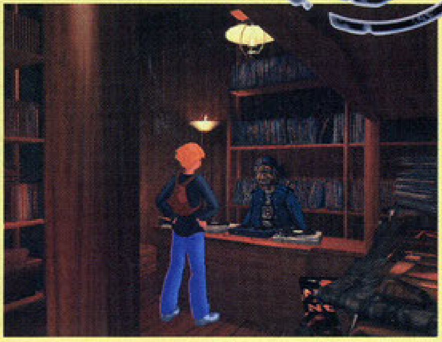




Primo piano del nostro eroe... Non sembra molto sveglio vero?



Ecco a voi il megateletrasportatore finale e totale... Sembra faccia anche la pizza, ma è solo una voce di corridoio...



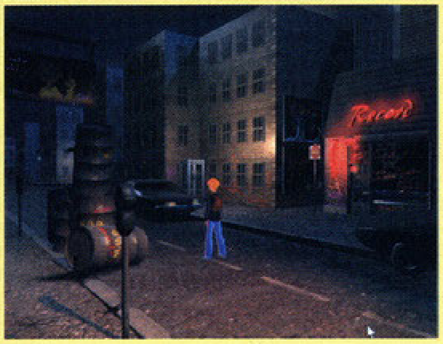
Se questa recensione fosse passata dalle mani del Gradi chissà cosa avrebbe inventato sul tizio ai piatti!

in seguito a diventare un pericoloso serial killer (spero non di vecchiette!): la realtà come la conosciamo noi rischia di implodere su se stessa, e solo la ricerca del ormai stracitato Master of (new) Dimension (dalla folta e fluida chioma grazie al balsamo... vabbe', fatemela dire una stupidata ogni tanto...) potrà risolvere la situazione. Ma chi sarà quest'essere? Sarete voi, in quanto a protagonisti, a dover conquistare il titolo, o magari il Master of Dimension esiste già e voi dovrete convincerlo a preoccuparsi delle sorti della nostra dimensione, o forse ancora il MoD è vostra nonna (!!!) e voi dovrete rintracciarla? Sono spiacente, ma questo è un enigma che spetta a voi risolvere (anche perché io poco gentilmente potrei cacciare fuori un bel echissenefrega!). MoD è un'avventura di stampo classico, un genere decisamente molto di moda in questo secondo semestre '96 (e dire "decisamente di moda" è soltanto un modo gentile per dire che di questo tipo di giochi ne stanno uscendo una caterva e mezza). L'interfaccia "punta e clicca" si avvale delle caratteristiche offerte da Windows (3.X o 95 non fa alcuna differenza) per richiamare l'inventario e il menu delle opzioni (che ovviamente appaiono sottoforma di finestre, altrimenti che cacchio significava la frase precedente ???). Detto questo non posso fare altro che lasciarvi alla lettura del commento che a questo punto (della nottata) scriverò domani. Alla prossim.... ronf ronf.

Broken Sword (Virgin): Una grande avventura che vede come protagonista un giovane californiano alle prese con intrighi polizieschi e affari mistici, alla caccia del segreto dei templari.

Toonstruck (Virgin): Drew Blanc, disegnatore di cartoni animati, si trova proiettato all'interno del mondo da lui creato. Riuscirà a salvarlo dai piani di conquista del Conte Nefarious? Andatevi a leggere la recensione su questo stesso numero e lo scoprirete!

The Dig (LucasArts): A quasi un anno dall'uscita di questa meravigliosa avventura (la prima a riprendere il filone classico), permettetemi di citarla, se non altro come esempio di trama intrigante che tutto ha da insegnare agli sceneggiatori di MoD.



Sinceramente voi andreste in giro tranquillamente per un ghetto così minaccioso?

Un aiutino veloce veloce per permettere a tutti voi di raggiungere al più presto il teletrasporto della nonna. Prima di tutto salite al piano di sopra utilizzando la scala (ricordatevi: per usarla è necessario fare doppio click, non spaventatevi se non ci riuscite al primo colpo).
Una volta raggiunta la soffitta cercate tra le cianfrusaglie al centro dello schermo e troverete un uncino d'oro. Fatto ciò non vi resta che aprire l'armadio a sinistra e prendere il telecomandone. Buon viaggio e mi raccomando, occhio agli autostoppisti ultra-dimensionali, sono i più pericolosi!

Quest'interfaccia non s'ha da fare!

Permettetemi due righe per spiegarvi in cosa consistono i vistosi difetti dell'interfaccia di gioco, perché purtroppo è questa parte del codice che soffre maggiormente per la cattiva programmazione da parte della Mad Engine. Per impartire comandi al protagonista si utilizza solamente il mouse: con un solo click del pulsante sinistro si osserva, mentre un doppio click serve, a seconda delle situazioni, sia per camminare, sia per raccogliere un oggetto o aprire una porta. E' proprio questo agglomerato di comandi legati ad un'unica operazione (il doppio click) che rende il controllo impreciso e "scomodo", visto che spesso e volentieri, ad esempio, si preme per aprire una porta e ci si sente rispondere "E' una porta !", con il protagonista convinto di aver fatto quello che gli avevate chiesto...

74

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Sono rimasto molto perplesso da questo Master of Dimension. Innanzi tutto la trama non è assolutamente niente di eccezionale (il teletrasporto in casa della nonna poi è veramente una trovata deplorevole), visto che non soltanto è prevedibile e incostante, ma oltretutto lascia il giocatore nella più completa confusione. La possibilità di visitare varie locazioni e risolvere enigmi senza un ordine preciso è infatti una gran bella cosa, ma dev'essere impiegata senza che l'utente si senta completamente abbandonato a se stesso, perché altrimenti l'interesse cala in fretta per lasciare il posto alla sola noia. Ad una struttura portante non certo esaltante si aggiunge un sistema di controllo "punta e clicca" scadente come pochi: spesso e volentieri non si riesce a far eseguire il comando voluto (ad esempio voglio prendere un oggetto e invece il personaggio nonostante gli abbia impartito il comando, decide arbitrariamente di esaminarlo....), mentre spesso e volentieri il risultato ottenuto è semplicemente impreciso e approssimativo.
L'aspetto grafico è sufficientemente interessante, e forse rappresenta l'aspetto migliore di tutto il prodotto, sicuramente confrontato con la qualità del sonoro, troppo spesso noioso e ripetitivo, anche se, ad onor del vero, bisogna elogiare il parlato per la sua discreta qualità. Tirando le somme, questa nuova produzione EIDOS (sviluppata, tra le altre cose, dagli sconosciuti Mad Engine) non è nulla di eccezionale: un'avventura discreta con qualche vistoso difetto, consigliata solo a chi non vive senza questo genere di giochi (e possibilmente ha già finito sia Broken Sword che Toonstruck...).

TEST



A cura di Stefano Gradi

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium
SOFTWARE HOUSE	Virgin Interactive Entertainment

Gioco provato con computer AST

Come faccio a parlare di atmosfera dark, horror e paura in una giornata così? Ma aspetterò stasera, quando le tenebre verranno a farmi visita nella mia fredda e cupa cameretta e gli spiriti demoniaci mi assaliranno mentre starò pigiando con cura uno a uno i tastini con impresse le lettere dell'alfabeto.

Dovete sapere, cari lettori, che oggi è una giornata fantastica, dopo due settimane di cielo grigio e acqua a catinelle, su Milano splende un sole caldo e giallo che galleggia in un cielo azzurro e limpido. Ma la ragione che rende questa giornata speciale è un altra: stamattina ho finalmente potuto visitare gli studi di Radio Deejay. Era tanto tempo che desideravo farlo, se poi penso che l'ho anche fatto per lavoro (la vita dei redattori è dura e impegnativa, che ci crediate o no; meno male che ogni tanto ti permette di levarti qualche soddisfazione... grazie Michele!) e che la cosa dovrebbe ripetersi, potete capire come mai questa sia indubbiamente una giornata che mi ricorderò a lungo. E quindi io dovrei scrivere la recensione di Harvester, un'avventura grafica prodotta dalla Virgin che cattura la voglia di divertirsi del mondo e la chiude a chiave in un cassetto per non liberarla più? Purtroppo sì, non posso farne a meno, stasera ho già altri impegni.
Harvest è una ridente e gioiosa cittadina nel cuore degli Stati Uniti, i suoi abitanti sono persone normali che partecipano attivamente alla vita del paese, sono tutti amici e si vogliono bene. Un bel giorno Steve, il protagonista e personaggio da voi controllato, si sveglia nel suo letto dopo un terribile incubo. All'apparenza sembra stare bene, riesce ad alzarsi e a infilarsi i vestiti, ma purtroppo a volte le apparenze ingannano: il poverino non si ricorda più niente, nemmeno il suo nome; la diagnosi è presto fatta: è stato colto da amnesia cronica galoppante. Come se non bastasse anche la vita del paese e dei suoi abitanti è cambiata, a cominciare dai suoi familiari che sembrano badare a tutto fuorché a lui, pensano che l'amnesia sia fasulla, un bizzarro scherzo per attirare un po' di attenzione (tenete presente che Steve ha diciotto anni e ha appena conseguito il diploma di scuola secondaria). Dopo alcuni dialoghi senza senso riesce ad apprendere che dovrebbe sposarsi dopo due settimane con una certa Stephanie, una ragazza dolce e adorabile che vive nella casa accanto ed è la più carina del paese (è anche l'unica). Si sa, l'amore è la cura per ogni malattia, meglio andare da Stephanie e cercare di capire qualcosa. Secondo voi la pulzella è in grado di spiegare qualcosa allo sventurato Steve? (Ma guarda non lo avevo notato prima, Steve e Stephanie, un ragazzo e una ragazza con lo stesso nome, che bello! Anch'io mi sposerò con una Stefania!) Naturalmente non si ricorda più niente nemmeno lei, la situazione a questo punto diventa tragica, bisogna assoluta-



Era il padre di Stephanie; nella recensione mi sono dimenticato di dirvi che potete prendere a pugni chiunque, i risultati mi sembrano devastanti!



Una vecchia casa abbandonata, se ci andate non dimenticatevi l'insetticida, è piena di vespe.



Il bambino che raccoglie i giornali ha un caratterino un po' strano. Se vi fa incavolare e gli tirate un pugno, quello tira fuori un revolver e vi ammazza.

ALTERNATIVA

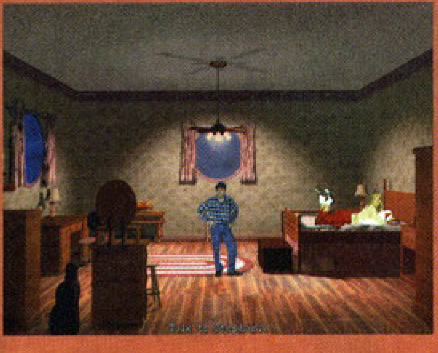
Fable (Telstar): Avventura "semplice", divertente e ambientata nel mondo delle favole; recensita sul numero scorso.

Monkey Island 3 (LucasArts): Mancano ancora diversi mesi alla sua uscita, in ogni caso iniziate a mettere via i dindi...

Gabriel Knight 2 (Sierra): In comune con Harvester ha l'ambientazione horror, la realizzazione tecnica è però di un altro livello.

HELP

Parlate, parlate, e ancora, parlate. Sembra essere l'unica cosa da fare in questo gioco. E quando lo fate state attenti a quello che dite: potreste fare arrabbiare qualcuno che non esiterebbe a uccidervi lì su due piedi (come nel caso del comandante della base, un caratterino simpatico e due gambe da top-model... che cattivo che sono!). Mi piacerebbe fornirvi una traccia precisa sull'andamento dell'avventura, purtroppo non sono ancora riuscito a cavare un ragno dal buco, per questa volta vi è andata male, comunque sappiate che potrete anche decidere di prendere a pugni la gente senza pensarci due volte (e con tanto spiattellamento di sangue).



La dolce coppietta riunita, mi sembra che non vadano molto d'accordo.

mente capire che cosa stia succedendo. Come sempre dovrete parlare con più persone possibili, raccogliere tutti quegli oggetti che potranno servire, insomma si tratterà di risolvere un'avventura fuori dal comune (!!!). La grafica è digitalizzata, i fondali sono stati disegnati con programmi di modellazione tridimensionale e successivamente digitalizzati, così come i personaggi interpretati da attori veri. La tecnica usata è quella del blue screen, che (come forse saprete) consiste nel far recitare gli attori davanti a uno sfondo verde o blu in modo da poter poi "scontornare" la figura senza eccessive difficoltà e trasferirla sullo sfondo creato al computer. Solitamente nelle avventure grafiche l'interfaccia utente svolge un ruolo di primo piano e ultimamente i programmatori hanno cercato di semplificarla al massimo; è il caso anche di Harvester: tutte le azioni si possono compiere con un semplice clic del mouse. Il puntatore assume forme diverse a seconda delle situazioni in cui vi trovate, non sto a spiegarvele adesso perché dovreste trovare un esauriente box qui a lato. I dialoghi sono forse la parte fondamentale dell'avventura, per porre dei quesiti a qualunque personaggio, vi basterà scegliere il preferito tra una scelta multipla. Solitamente qualsiasi opzione non preclude la possibilità di ritornare sui propri passi e tornare a un menù precedente, tranne qualche eccezione, come vi ho spiegato nel box di aiuto. Oltre a tutto questo è da segnalare la presenza di numerose sequenze animate d'intermezzo che vi aiuteranno a capire molte cose riguardo agli strani eventi che hanno determinato l'amnesia di Steve. Mah, mi sembra di avervi fatto capire come è fatto questo Harvester, non vi dico più di andare a vedervi il commento perché so che gli avete dato già un'occhiata prima di iniziare a leggere queste righe, quindi vi saluto. Allegria!

ZOOM IN

Interfaccia da schiaffi

Come potete vedere dalla foto che vi ho gentilmente proposto, il cursore assume diverse forme a seconda dell'azione che è possibile compiere; vediamole in dettaglio:



Omino che cammina: Sembra incredibile, ma se cliccate su un punto qualsiasi dello schermo, Steve vi si dirigerà immediatamente.



Rotella dentata: Serve per usare gli oggetti che raccogliete o per attivare dei pulsanti.



Croce con cerchiolino: Un mirino in puro stile C&C, muovendolo su un personaggio lo attaccherete a suon di pugni.



Mano (Famiglia Addams): Avete bisogno delle 100 lire che giacciono per terra? Bene, potete raccoglierle con questo puntatore.



Labbra sensuali: Se volete baciare Stephanie, cliccatele sopra. Scherzi a parte, con la boccuccia siete in grado di parlare (praticamente il puntatore più importante di tutto il gioco).



Lente di Sherlock Holmes: Per individuare eventuali impurità sui quadri e per leggere i quotidiani.



Exit: Per entrare o uscire dalle porte e dalle varie schermate.



Ma dai, quello si addormenta anche quando va a fare la spesa!



L'interno del Lodge, il tipo lì di fronte non parla, comunica con messaggi mentali.

OPINIONE

75

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

E allora com'è? Palloso. Potrei finire qui, però devo darvi una giustificazione di questa mia affermazione e lo farò con piacere. Pensate che prima di cavare un ragno dal buco ho dovuto parlare con tutti, e dico tutti, i personaggi presenti nelle varie locazioni raggiungibili tramite la mappa. Questa sarebbe anche potuta essere una cosa piacevole se mi avessero detto ognuno qualcosa di diverso, invece no, neanche l'ombra di un consiglio particolare o di una qualsiasi indicazione utile. Se poi tenete conto del fatto che ogni personaggio è particolarmente loquace e non la finisce più di parlare... Alla fine mi sono reso conto che in questa avventura bisogna parlare e soltanto parlare, talvolta bisogna anche raccogliere e utilizzare degli oggetti, ma questo capita molto di rado. A questo punto uno a caso tra voi potrebbe affermare che, essendo i dialoghi la caratteristica principale del gioco, sicuramente saranno stati ben realizzati. Questo immaginario lettore si sbaglierebbe alla grande, la loro realizzazione mi ha lasciato con l'amaro in bocca, almeno osservando quanto è stato fatto in altre produzioni. Ora vi spiego: se state guardando un muro e cliccate su un personaggio per parlargli, rimarrete a parlare con il muro, il personaggio non si degna neanche di girarsi e avvicinarsi. Se poi osserviamo che riquadri a fianco del testo dei dialoghi mostrano la foto dei personaggi senza un qualunque movimento delle labbra, si ha la sensazione di parlare con un mucchio di mattoni (sempre lo stesso, vista la varietà dei discorsi). Nota positiva il fatto che i dialoghi sono completamente digitalizzati (il gioco occupa ben 3 CD, le sequenze animate non sono poi così tante, capite voi stessi quanti sono), purtroppo il resto del sonoro è quasi inesistente, le musichette che dovrebbero allietare il gioco mi hanno innervosito da subito, tant'è vero che le ho disattivate dopo cinque minuti. Alla fine l'unica caratteristica degna di nota è la qualità della grafica che però non riesce a rendere il gioco coinvolgente. Da segnalare l'elevata quantità di sangue e di effetti horror presenti, disattivabili in caso di giocatori sensibili. Con questo non voglio dire che Harvester non possa piacere a nessuno di voi, gli avventurieri incalliti e gli amanti della grafica fotorealistica e "gore" possono farci un pensierino.

TEST

CLANDESTINY

a cura di Riccardo "TFM" Merlini

Questo era l'ultimo giorno a disposizione per inserire delle nuove pagine all'interno della rivista, ma ovviamente anche questo mese sono guarda caso arrivati 18 milioni e mezzo di titoli da recensire: anche per questo mese la notte redazionale (le notti NdBDM) sarà decisamente lunga!



E come poteva mancare la cantina con le botti di vino? Un vero tocco di classe!

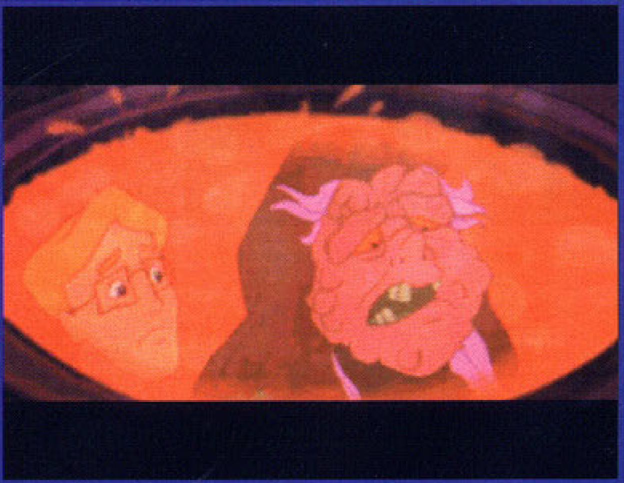


Dopo una debita toccatina ecco a voi il CIMITERO!!!



Scendendo le scale entrerete nella sala giochi.

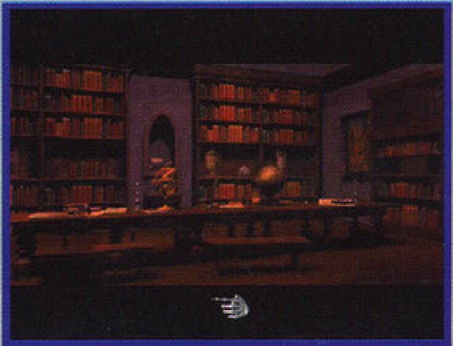
Ahh che bello che è andare in giro la mattina nel traffico con la nebbia, la gente che ti taglia la strada e la spia della benzina perennemente accesa. Se per un attimo ogni tanto ci fermassimo per pensare alla bellezza delle piccole cose, se lasciassimo perdere per una volta tanto gli impegni e ci fermassimo a guardare chi siamo e cosa stiamo facendo nella vita, forse potremmo accorgerci che in fondo i tesori più preziosi che potremmo mai avere sono a portata di mano: la ragazza che lavora nel negozio sotto casa o un amico che non ti tradirebbe mai. No, non sono diventato di colpo il simbolo dell'utopia fatta persona, è che il giorno dopo aver finito Clandestiny ho pensato alle scene finali mentre ero in macchina immerso nel solito caotico traffico urbano, davanti ad uno squallido semaforo con il solito mendicante che ti tende la mano, col solito rumore di clacson in sottofondo che oramai non ci fai più caso. E' buffo e un po' sconcertante scoprire la poesia che viaggia dietro alle facce tese della gente che ti bestemmia dietro se non ti sei accorto che è scattato il verde da più di 5 secondi e tu non sei ancora partito: mi è venuto in mente quel tizio che un giorno ha abbandonato la sua jeep in mezzo al traffico e se ne è tornato a casa perché si era stufato di dover passare allo stesso modo tutte le mattine tra i gas di scarico e quelli che ti superano sulla destra per guadagnare 2 metri di strada in più. Di colpo riprendo conoscenza e vedo la flebile e stanca luce verde avvertirmi che sarebbe il caso di inserire la prima e di premere il gas; di colpo mi accorgo dello strombazzare alle mie spalle e vedo in faccia il guidatore che mi sta insultando: lo guardo. Capisco che sono 50 anni che non apre gli occhi, forse il rancolare nel buio lo avrà instupidito. Gli sorrido più per compassione che per divertimento e lui cambia di colpo espressione: avrà capito il significato del mio gesto o è stata la prima volta che uno sconosciuto si è rivolto a lui con gentilezza (o forse, spaventatosi per averti visto il volto senza il passamontagna, è deceduto sul colpo ed è ancora lì al semaforo aspettando che diventi un po' più verde? NdZolthar)?!?. Boh, non lo saprò mai. Adesso sono già in terza a 140 Km/h, forse è meglio rallentare, non vorrei fare una strage proprio di mercoledì: non fa notizia. Il legame che unisce questo mio mattutino sfogo e Clandestiny non ve lo posso svelare perché vi direi subito come finisce questa fantastica favola della Trilobyte, ma sappiate che raramente un gioco mi ha fatto attraversare escursioni filosofiche di questo tipo. Adesso incominciamo a parlare del prodotto che forse è meglio. Il seguito di The 7th Guest è in puro stile cartoon, caratterizzato da una grafica 640x320 a 65.000 o a 16 milioni di colori a seconda di come avete settato il vostro Windows 95. Veramente spettacolari i 20 ambienti che abbiamo a disposizione e che dovremo esplorare completamente per riuscire a risolvere i circa 30 puzzle & giochi vari propostici. Il personaggio che impersonificate è un normale ragazzo come tanti altri (guarda che non sono mica tutti come te! ndZolthar), con una fidanzata abbastanza carina e spiritosa che vi obbligherà a scoprire il tesoro nascosto nelle viscere di un sinistro castello (ma perché poi si dice così? Io voglio un castello destro, uffa!!!). Dopo aver ricevuto i convenevoli da uno spiritato maggiordomo ci troveremo all'in-



Ecco a voi Zolthar con la sua ultima conquista, ah ah ah (Cosa ti ridi?!? Guarda che lo sanno tutti quanti che quella è tua sorella! ndZolthar)



Quando giungerete qui sarete quasi alla fine dell'avventura.



Questa è la libreria: è molto importante perché nasconde un passaggio segreto.



La tipica espressione di NKZ poco prima del pranzo (hai mai visto quella dopo il pranzo?!? ndZolthar).

terno di un castello tirato a lucido dai domestici. Già dal primo sguardo ci accorgiamo che non siamo in un ambiente 3D, ciò che vediamo sullo schermo sono solo fotografie, niente animazioni durante le esplorazione delle stanze: quando ci si gira l'immagine cambia, quando si avanza l'immagine si ingrandisce. Questo non vuol dire brutta grafica, anzi dato che tutto è abbastanza statico è stato possibile arricchire con novizia di particolari gli ambienti, realizzando un'ottima grafica dettagliata. Per gli incontentabili, ogni volta che risolverete un quiz, una bella animazione vi darà lo spunto per cercare la locazione che vi farà proseguire nella vostra affannosa ricerca: state attenti ai dialoghi tra i personaggi, saranno loro a farvi capire dove e/o cosa fare. Un consiglio che mi sento di darvi è quello di far passare il cursore su ogni oggetto che vi possa sembrare utile, se cambia forma vuol dire che potrete interagire con questo: normalmente avremo a disposizione una scheletrica mano la quale, con un moto pendolare continuo, ci negherà per default qualsiasi cosa, ma se spostate il cursore a destra o a sinistra cambierà forma invitandovi a svoltare. Se invece capitate su un oggetto interessante come ad esempio un libro, il puntatore si trasformerà in un occhio invitandovi a leggere e così via, per cui analizzate bene le locazioni ogni volta che ci passate perché gli oggetti in esse contenuti come le porte, i cannocchiali o altro saranno utilizzabili solo se risolverete i puzzle o se attiverete degli oggetti correlati. I passaggi segreti invece li dovrete scoprire sbattendoci il naso nel senso che il cursore non cambierà forma, ma se ci clickerete sopra potrete trovare scorciatoie e via dicendo (già vi vedo intenti a distruggere il bottone sinistro del vostro povero mouse alla ricerca di qualcosa che non sapete e non conoscete). Gira che ti gira si passa da momenti di azione a momenti di calma isterica, quando ad esempio non riuscirete a risolvere dei quiz che nella modalità super difficile sono realmente da maniaci. Insomma alle volte anch'io ho sbuffato un po' spazientito. Per chiunque si trovi nella situazione di dover finire il gioco, fare la recensione più le foto nel giro di 3 giorni, beh allora i tips sono utili ma tolgono qualcosa al titolo per cui vi consiglio di non farne uso anche perché da indiscrezioni sembra che se non vengono utilizzati i suggerimenti, durante le scene finali potrete sentire un antico motto scozzese narrato niente popò di meno che dal simpatico folletto che ci accompagnerà per tutta l'avventura e la cui unica funzione è quella di ricordarci che non abbiamo le chiavi per aprire le porte o che dovremo risolvere un puzzle (Miii, la frase del folletto, non ci posso credere E come avrei fatto a vivere senza? Quasi quasi adesso che la so mi mangio un Duplo!) La trama purtroppo è una sola: da quanto ho capito non c'è possibilità di avere più finali o di arrivare alla conclusione per vie "traverse", peccato. Questa sarebbe stata un'ottima scelta visto che lo spazio a disposizione c'è tutto (in fondo 2 CD corrispondono a circa 1.2 Gbyte che non rappresentano certo un'inezia)...

ALTERNATIVA

The 7th Guest: Il primo titolo della Trilobyte, simile a questo, stessi pregi e stessi difetti

The 11th Hour: Come sopra, solo è il secondo titolo.

HELP

Appena entrati nel castello andate nella stanza che si trova alla vostra sinistra, giratevi di 180° e clickate sul tavolino dove il cursore si trasforma in un cervello. A seconda del livello di difficoltà troverete il puzzle più o meno semplice: questa è la soluzione per quello più difficile.

- ➡ Selezionate il cubo della mano sinistra di Andrew.
- ➡ Selezionate il cubo sulla sua parte destra del torace.
- ➡ Selezionate il cubo del suo piede destro a poi selezionate la parte destra del suo torace.
- ➡ Selezionate il cubo del suo piede sinistro.
- ➡ Selezionate il cubo della sua mano destra e poi selezionate la parte sinistra del suo torace.
- ➡ Selezionate il cubo sulla sua testa.
- ➡ Selezionate il cubo della sua mano sinistra.
- ➡ Selezionata il cubo che sta alla sua destra.

SPECS

RAM MINIMA	8 Mb (16 M
CPU	Pentium 60 (133 Mhz)
VIDEO	SVGA 1Mb (VESA 1.2)
AUDIO	Tutte le principali
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x
SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS

Gioco provato con computer AST

OPINIONE

82

GRAFICA:

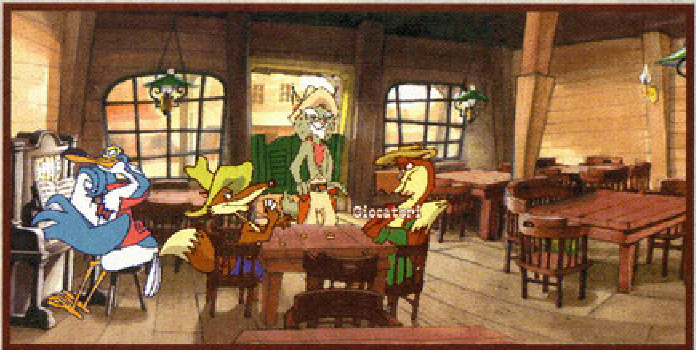
SONORO:

GIOCABILITÀ: 1 2 3 4 5

Il brutto di questo gioco sono i quiz e i requisiti minimi per poter girare bene. Ogni volta che dobbiamo aprire una porta dobbiamo risolvere un enigma costituito da alcune frasi che ci suggeriranno la parola da comporre. Un po' di varietà non sarebbe stata male. Altro problema riguarda appunto le risorse di sistema di cui dovremo disporre: a mio parere è troppo per il tipo di gioco, eccheddiamine! Il resto è tutto costituito da una serie di elogi senza riserve a cominciare dalla grafica veramente bella e dal sonoro basato su tracce audio tanto che ci è stato consigliato di disporre di "good quality powered speakers"; fate un po' voi... Altro punto a favore è rappresentato dalla trama e dal significato di questa favola tratta da un'opera di tal Jahnna N. Malcom che a quanto pare è famosa per le sue favole dedicate ai bambini, ma che si adattano anche ai grandi come in questo caso (uhmmm, guarda che tu rientri tra i primi, mica nei secondi! NdZolthar). I livelli di difficoltà sono tre: vi consiglio caldamente di incominciare dal più semplice per capire come risolvere i puzzle; soprattutto per impratichirsi con l'interfaccia. Quest'ultima è molto simile a quella adottata col precedente The 7th Guest. In definitiva si tratta sicuramente di un bel gioco, alle volte però può risultare un po' statico o stancante: avrei preferito un andamento più fluido dell'azione.



Cheeeee mi venga un colpo se quello non è il vecchio Tom!



Ma voi andreste mai da un barbiere pettinato così?

Siamo nel Far West, quindi attorno al 1848, durante le guerre di secessione, ma questo non ha assolutamente importanza ai fini della storia. Le schermate introduttive vi mostreranno il protagonista a cavallo, degno del più celebre Lucky Luke, che si dirige verso il paese in cui si svolgerà buona parte della vicenda. Vedrete scorrere i titoli degli autori e delle persone che hanno collaborato in stile film e sullo sfondo una panoramica del paesaggio. All' inizio del gioco vi vedrete tramutati in una lince, Tequila of course, e sarete diretti verso la famosissima località balneare di Stincky Town, in provincia di Rimini dove incontrerete belle ragazze, PR che vi assillano con gli inviti delle numerosissime discoteche del posto...ehm forse sto sbagliando gioco (quello era Tequila Sunrise). Allora, ritorniamo alla nostra tranquilla città di frontiera...e ricordiamo chi siamo, dove siamo e da dove veniamo: Tequila, un uomo, anzi una lince è deciso a tutto, l'incarnazione della prontezza e della furbizia... Okkey okkey, forse sto esagerando, anche perché il gioco non è assolutamente basato sulla violenza pura indeterminata contro tutto e tutti, e non è neanche un'avventura horror , ma si tratta di un "adventure game cartoonesco", con un story-board molto umoristico tendente al demenziale. Lo stile cartoon con cui è stato portato avanti questo prodotto ricorda molto gli altri lavori che hanno lanciato la Dynabyte nel mercato videludico: Nippon Safes e Big Red Adventure. In questo gioco penso sia stato fatto un passo in avanti, ma vi rimando al box relativo all' opinione per sapere i pareri personali, miei e degli altri redattori. Era la giornata solita a Stincky Town, niente sparatorie, nessuna impiccagione, neanche una rapina al treno (e certo, NON c'era nessun treno!!!!! NdAF) (e chi te lo dice? Magari c' era pure l' Eurotunnel!!!NdFab)(sì, e magari c'era pure mio nonno con la cariola! ndZolthar) e la solitudine del deserto circostante aumentava il senso di vaghezza che dominava nel cuore di ogni Stinckytownese; l' unica cosa che si poteva fare in giorni come questo era tuffarsi in un buon bicchiere di DeathBreath. E' proprio questo infatti quello che fa il nostro cowboy: si dirige verso il saloon, entra e si avvicina al tavolo dove si stanno sfidando a poker due tipetti loschi, e più precisamente una donnola e uno sciacallo. Qui inizia l'avventura del coraggioso Tequila e proprio dal bar locale dovrete ingegnarvi per far sì che la trama si evolva. Dovrete interagire con gli svariati personaggi che incontrerete nel vostro cammino, e ovviamente saranno molte le locazioni da esplorare. Infatti solo nella città ci saranno una decina circa di ambienti vari, che avreste potuto realmente trovare in un villaggio western: c' è la prigione con lo sceriffo, le pompe funebri e il becchino-avvoltoio, il barbiere, la banca, l' hotel, il general store mentre nel già citato saloon incontrerete un airone pianista, un orso barista (sono un poeta) e la donna della vostra vita, una certa Wanda (non Osiris), che, purtroppo, andrà via con Brutus, un cinghiale tanto grasso quanto brutto. Dopo questo spiacevole incontro avrete la possibilità di chiacchierare con altri "animali" del gioco e concludere così una parte dell' avventura. Infatti il vostro primo scopo sarà quello di uscire da Stincky Town e raggiungere la miniera in cui si è cacciato Boom Boom, un orso americano, ricongiungervi con la vostra metà e ricreare il duo del titolo. Ma prima di far ciò dovrete portare al

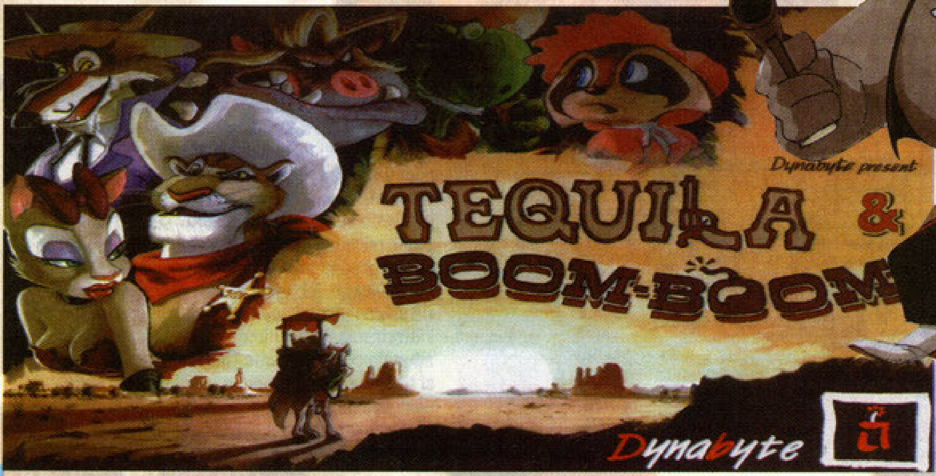
No no no no! Non è affatto quello che state pensando: non è il solito gioco per alcolisti anonimi (e qua il TIM non centra nulla) bensì l'ultimo lavoro di quelle teste fuse della Dynabyte.

a cura di Fabrizio Albamonte & Alberto Falchi & Alessandro "Zolthar" Debolezza (i tre dell'Ave Maria)

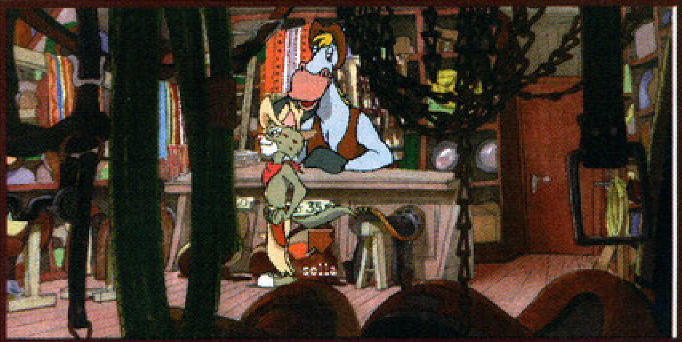
Alberto

OPINIONE

Dunque, cosa dire sull'ultima fatica della DYnabyte? Se avessi abbastanza spazio credo che potrei andare avanti a scrivere qualche migliaio di caratteri, ma purtroppo proprio sulla deadline sono arrivati numerosi titoli, e quindi abbiamo dovuto operare dei tagli. Iniziamo col dire che la grafica, come già sottolineato nella recensione, è ben realizzata, ma questo a mio parere non basta per far uscire le software house italiane da quell'indifferenza tipica dei prodotti sviluppati nel nostro paese. Il gioco infatti, pur essendo molto divertente, non riesce ad acchiappare più di tanto, complice soprattutto una trama troppo lineare e una mancanza di enigmi davvero stimolanti. Il sonoro non è malaccio, ma, fatta eccezione per le voci dei personaggi, che sono davvero ghignose, non fa certo rizzare i capelli. Un fallimento dunque? Certamente no, ma in un periodo come questo, affollato da un'infinità di avventure, questo gioco non riesce a imporsi sugli altri a causa di alcune carenze a livello soprattutto di giocabilità. Peccato... sarà per la prossima volta





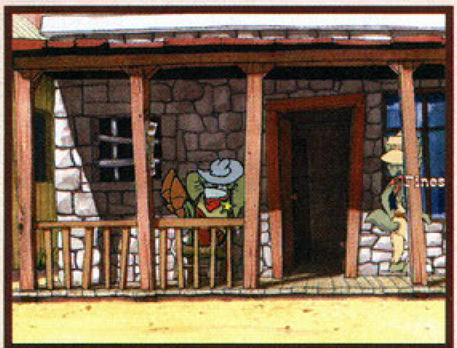


Stiamo per comprare una nuova sella...



Questo cavallo è in realtà il fabbro del paese.

vostro socio una razione di qualcosa che ora non ricordo (vedi Help!) e cercare di trovare la villa dove si sono rifugiati Brutus e Wanda. La sfortuna però è dalla nostra parte, e la villa in questione appartiene al solito cattivone, tal Vyle, e il vostro compito sarà ovviamente quello di sconfiggerlo e quindi riportare la serenità nelle anime di tutti gli abitanti di Stincky. Per quello che riguarda l'aspetto grafico c'è da fare un discorso a parte: è l'aspetto fondamentale del gioco ed è ciò che più mi ha colpito. I ragazzi della Dynabyte si sono sbattuti mica poco nell'eseguire quest'imponente lavoro, ed è davvero gratificante vedere che in ambito grafico gli italiani se la cavano piuttosto bene. Infatti tutti gli sfondi, ogni locazione o personaggio sono stati eseguiti interamente a mano, per essere poi scannerizzati e colorati al computer. In redazione è venuto a farci visita un art designer che ci ha spiegato come possa essere sviluppato un lavoro del genere, e ci ha elencato le peculiari caratteristiche che hanno reso possibile realizzare T&BB. Innanzitutto venivano eseguite liberamente delle bozze, dei disegni scarni che sarebbero poi stati arricchiti; quindi sarebbe avvenuta la scansione delle opere (tutte a matita) e l'evoluzione con l'introduzione di sequenze animate con l'aiuto di un computer (anche perché farlo a matita sarebbe stato impossibile). Come ho detto prima lo stile è molto cartoonesco e il designer che ci ha fatto visita ci ha confidato di essersi rifatto molto alle opere della Walt Disney; difatti i tratti, i colori e le definizioni riportano alla memoria cartoni animati che tutti, più o meno, abbiamo potuto vedere al cinema o in televisione: Robin Hood o l'antichissimo Fievel sbarca in America. E' doveroso precisare però che non sempre le animazioni presenti in Tequila & Boom Boom ottengono un sensazionale risultato, anche se il livello si attesta sempre su parametri più che accettabili. Infatti generalmente le animazioni che non riguardano i dialoghi si mantengono sui 10 fps, direi più che discreto, mentre per un personaggio parlante i frames per secondo si aggirano attorno ai 3, ma ciclici, cioè che si ripetono per dare la sensazione del labiale (non pensate male).



Lo sceriffo non sembra una persona molto sveglia: state spiando dalla sua finestra e lui non si accorge di nulla

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX 66Mhz
VIDEO	SVGA
AUDIO	Tutte quelle che funzionano sotto Windows
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Caldamente consigliati 16Mb di RAM, un Pentium e un CD 4x.
SOFTWARE HOUSE	

Gioco provato con computer AST

ALTERNATIVA

Orion Burger (Eidos): Una divertente avventura nella quale il vostro compito è quello di salvare la terra da degli alieni in ricerca di carne per i loro fast food... Niente male.

Big Red Adventure (Dynabyte): Sempre della stessa Dynabyte, è il loro penultimo lavoro e forse molti di voi lo ricorderanno. Forte umorismo e bella grafica. Forse un po' difficile...

HELP

Iniziamo a sviluppare la trama di T&BB: non appena arrivati a Stincky Town entrate nel Saloon. Qui dovrete far suonare un lento dall'airone seduto al pinoforte per avere accesso alla miniera (dove c'è Boom Boom), peccato ci sia una fastidiosa zanzara che rompe un po' troppo le balle bevendosi tutto quello gli forniate. Voi andate al bancone e chiappate al volo il DeathBreath (sempre i soliti eh?!? Bere fa male, sappiatelo!), famoso cocktail locale. Trangugiatelo così stenderete col vostro fetidissimo alito la mefistotelica zanzara. Ora prendete nuovamente un drink e portatelo all'uccellaccio: chiedetegli di suonare. Beh, che succede? I due giocatori di carte vi rompono le uova nel paniere? E voi allora raccogliete la carta stesa sul pavimento e datela a uno dei due: questi si faranno fuori da soli e la vostra strada si libererà. Ora potrete finalmente chiedere quel lento!

OPINIONE

83

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Allora allora, devo innanzitutto confessarvi che qui in redazione ci sono stati due differenti schieramenti riguardo al titolo in questione e quindi il voto finale ha subito prima dei ribassamenti poi delle fluttuazioni (come consiglia l'ascetico Zolthar). Okay, la grafica è davvero buona e mi ha piacevolmente colpito mentre voglio spendere qualche parola in più riguardo l'audio. Le musiche sono molto curate, ma ciò che è più importante è il digitalizzato: i campionamenti sono davvero ben fatti e anche i toni o i differenti accoppiamenti a ogni singolo personaggio (e non continuate a pensare male!!!) sono del tutto azzeccati. A KDM è piaciuto molto, a Zolthar un po' meno e quindi c' è stato un compromesso tra un 85 e un 79. Io personalmente l'ho apprezzato molto anche se devo ammettere che non mi sia sembrato un "giocone" però, dopotutto, avendo considerato il target a cui è indirizzato e la longevità (non difficilissimo ma neanche una stupidata) mi è sembrato un prodotto valido, che può garantire qualche ora di sano umorismo e intrattenimento. Dedicato ad un pubblico non troppo esigente.



Se non avete paura delle forti velocità e siete sprezzanti del pericolo, allora Sonic fa per voi!

a cura di Fabrizio "Fab" Albamonte

Bene bene, siamo al 17 Ottobre e ancora c'è mezza rivista da definire...Infatti in questi ultimi giorni, come la sfiga vuole (o forse il destino ?), ci troviamo davanti a molti titoli che devono essere ancora recensiti o che magari sono stati tagliati per lasciar pagine libere a lavori più importanti. E così infatti che è successo pure oggi, ora vi racconto...Ieri (16 Ottobre) ho dovuto recensire a tempo record Tequila & Boom Boom, e mi sono corsi in aiuto il buon Alberto e l'atletico ciclista Zolthar; poi ieri sera verso le 8 e mezza chiamo il BDM (era abbastanza incasinato per la chiusura della rivista), mi dice che è sempre con l' acqua alla gola e che comunque avrebbe fatto di tutto per definire al meglio gli ultimi dettagli. Eppure questa mattina, appena sveglio, il senso della fuga mi ha colto e mi è venuto uno stranissimo presentimento! Ed è proprio in casi come questi che capisci cosa significhi avere l'intuito del redattore (seppur incallito o alle prime armi) e un certo magnetismo con un ufficio pieno zeppo di computer. E così mi trovo davanti un gioco nuovo di pacca, anzi una riedizione, e il riccio blu più famoso dell' universo che scorrazza per tutti gli schermi della nostra redazione. Infatti, causa problemi con i vari "ciddirom", ho dovuto installarlo e deinstallarlo una cifra di volte. Eppure, nonostante i vari tentativi, ogni tanto si impallava e non ne voleva sapere di funzionare: i sindacalisti dei nostri PC sono in sciopero? I CD-ROM sono allergici ai ricci? O e il CD che ci ha inviato la SEGA ad essere mezzo storto? Bah, sinceramente poco importa visto che ho avuto il tempo di giocarlo e rigiocarlo finché resisteva traendo dei giudizi penso attendibili (viva la modestia). All'inizio si può scegliere se installare il gioco completamente o se scaricare solo pochi file, quindi appare il logo che vedrete qui in giro e la finestra striminzita con il primo schermo. Potrete giocare in 320x200 o a schermo intero, spetterà a voi e soprattutto al vostro computer capire la più adatta risoluzione in base alla velocità con cui gira. L'avventura del nostro riccio vi farà visitare svariati mondi (non chiedetemi quanti perchè sono davvero troppi) e le ambientazioni possono cambiare: potrete proiettarvi nel futuro o ritornare all'era della pietra e per cambiare le ubicazioni spazio temporali (mammamia!!) vi rimando al box dell'help. Il vostro compito è il solito: recuperare tutti gli anelletti possibili (non è roba da mangiare) e beccare il punto di non ritorno... Tranquilli, si passerà al livello successivo. Dopo un paio di livelli vi troverete davanti al mostrone di turno, dovrete sconfiggerlo e, fortuna vostra, l'unica arma a vostra disposizione sono i vostri salti da ninja. Nel corso dell' avventura potrete usufruire di svariati bonus che vi permetteranno di aumentare la vostra velocità, la vostra protezione o la vostra accelerazione. La grafica è molto simile al Sonic made in Megadrive anche se in questa versione il cielo si sviluppa in tre strati di parallasse più lo sfondo che risente dello scrolling orizzontale, dovuto all'azione del nostro eroe. La giocabilità è qualcosa di troppo grande, vedrete Sonic schizzare letteralmente da una parte all' altra dello schermo e il senso di velocità che vi metterà addosso sarà qualcosa di extramonitoriale!!! Sono presenti 71 minuti di tracce audio davvero favolose. Vi basti pensare che c'è ancora in sottofondo la colonna sonora di Sonic e che sto scrivendo a pieno ritmo di musica... Tra qualche schermata o in momenti di pausa ci sono dei favolosi filmati AVI stile manga, che dovete assolutamente vedere: sono grandiosi!!!!



Speriamo di non far qualche boiata qui nel futuro: ho 39 anelli!



Il Robomostrone del primo livello.

PC GAME PARADE GARANTITO

ALTERNATIVA

Zool2 (Gremlin): un prodotto molto valido, soprattutto se si è stanchi di Sonic...
Rayman (Ubisoft): un degno rivale, colorato, musicato e gocabilissimo

HELP

L' unica cosa che vi posso dire riguarda i cambiamenti di era: dopo qualche volta che farete girare l' insegna "past" o "future" vi avvicinerete a una determinata era. Per il resto dovrete fare molta attenzione alle zanzare che vi punteranno o ai piccoli carrarmati che spareranno piccole granate.Stop.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 100 Mhz
VIDEO	VGA/SVGA
AUDIO	Qualsiasi scheda supportata da Windows
CONTROLLI	Joystick e tastiera
SOFTWARE HOUSE	SEGA

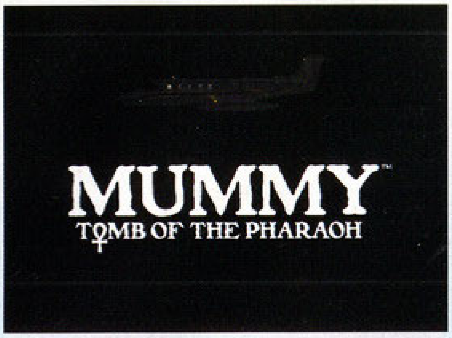
Gioco provato con computer AST

OPINIONE

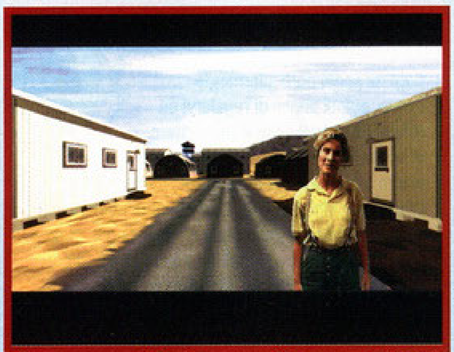
92

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

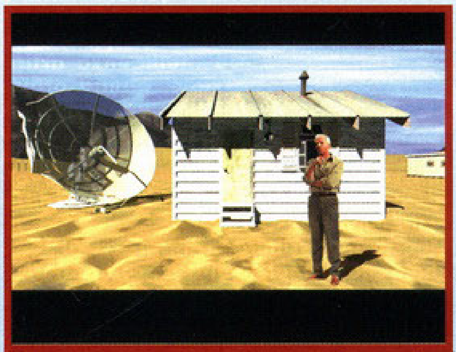
Meno male che sono arrivato in reda stamattina, perchè Sonic è uno di quei giochi che non può non essere recensito.
E' davvero troppo iperbolico, è velocissimo, e anche se non si riesce a passare il livello ci si diverte un mondo a vedere flippare a destra e a sinistra il nostro mostriciattolo blu.
La grafica poteva essere migliorata ulteriormente, introducendo più dettagli, come ad esempio in Rayman.
Il sonoro è imperdibile (KDM ha canticchiato il ritornello fino a tarda sera), acchiappa troppo ed è perfettamente in sintonia con la rapidità del gioco.
Ragazzi, se volete divertirvi a lungo, visto la lunghezza complessiva dei livelli e come scorrazza il tipetto, Sonic è il gioco che fa per voi.



Sì, lo so cosa state pensando: "ma siamo sicuri che in inglese faraone si dice proprio in quel modo?" Beh, ho controllato, e il termine esatto è proprio quello.Non pensavate mica alla faraona, vero...



Mi sono sempre chiesto come mai i personaggi femminili vengono rappresentati da delle belle figliole (motivo per il quale tu non girerai mai un film! NdBDM).



Hanno appena devastato il parabolone. Cavolo, proprio adesso che iniziava il mio sexy show preferito!

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Eccoci qua. E' notte, il riscaldamento è ancora spento (evvai con l'osservanza delle leggi italiane, o almeno credo!) e io sto crepando dal freddo nonostante il piumone che ho in testa, senza nemmeno accennare al mio tremendo raffreddore: ad ogni starnuto mieto una trentina di vittime, tralasciando i *bambini* sparati dal mio naso sul monitor, chiazzandolo di goccioline fetide. Bleah! Vabbé, okkey, vi ho già fatto stare male abbastanza quindi iniziamo a parlare di 'sto Mummy: vai con la sigla! Ta da, ta da, ta da: Tattatatadaaaaa (ehm, quella era la sigla...). Quest'ultima produzione di casa Interplay, programmata dagli Amazing Media (ricordate quelli di "Frankenstein - Through The Eyes Of The Monster"?) è una avventura grafica di quelle stile film interattivo alla quale ha partecipato il famoso attore Malcolm McDowell, famoso per avere interpretato enormi film di successo quali Arancia Meccanica e Generations.

Malcolm non è nuovo ad apparizioni videoludiche e forse lo ricorderete in Wing Commander IV, ma questa è un'altra storia. Ci troviamo in Egitto. Dopo numerosi anni dedicati a faticosi scavi nel deserto, finalmente vengono portati alla luce una serie infinita di reperti archeologici molto importanti, tra i quali persino una tomba antichissima. Ma fin dalla prima spedizione, inviata per scoprirne il contenuto, iniziarono a succedere dei fatti inspiegabili e parecchio tragici. Subito gli scavatori, superstiziosi come pochi, credettero ad una maledizione e fuggirono a gambe levate, anzi, di più. Ora tocca a voi, un esperto archeologo di fama internazionale, inviato sul posto dalla NMC (National Mining Company) per scoprire cosa si cela dietro a quegli inspiegabili eventi dei quali, tra l'altro, non sapete assolutamente nulla. Tutto qua. Insomma, vi ritroverete a girare per degli sconfinati paesaggi notturni e non, ad esplorare un casino di locazioni, ad interagire con i personaggi e gli oggetti presenti nel gioco per riuscire a capire chi è che fa lo spiritoso. Cosa vi attende? Beh, innanzi tutto più di un ora di sequenze video e oltre 50 differenti tipi di enigmi, ovviamente accompagnati da una tenebrosa musica e da una grafica assai cupa. L'interfaccia è gestita dal mouse, il solito punta&clicca: sulla parte bassa dello schermo richiamerete l'inventario spostandovici sopra col puntatore, al contrario, nella parte alta dello schermo, richiamerete le varie opzioni disponibili bla bla bla bla bla...

SPECS

Gioco provato con computer AST

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66 Mhz
VIDEO	SVGA
AUDIO	Soundblaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse & Tastiera
NOTE	Meglio se avete un lettore CD veloce
SOFTWARE HOUSE	Interplay

ALTERNATIVA

Shivers: Creato dalla Sierra, questo titolo assomiglia a Mummy. Possiede una stupenda grafica e un sonoro accattivante, con molti puzzle da risolvere per riuscire a sopravvivere.

Urban Runner (PC Game Parade n° 44, 89%): Il concetto si distacca un filo e la trama è molto più rivolta all'azione, ma la filosofia di vita di questa creazione è la stessa di Mummy.

HELP

La prima cosa da fare sarà raccogliere lo zainetto: senza di quello non potrete assolutamente accedere all'inventario poichè lo zainetto è l'inventario!!! Non appena cominciato, andate avanti, quindi giratevi a sinistra. Cliccate sullo zainetto. Ora giratevi per due volte a destra e prendete il sigaro (lo dovrete dare al ragazzo che troverete non appena atterrerete). Adesso usate il PC sul tavolino e godetevi bene l'introduzione e ascoltate tutto, mi raccomando...

OPINIONE

70

GRAFICA:

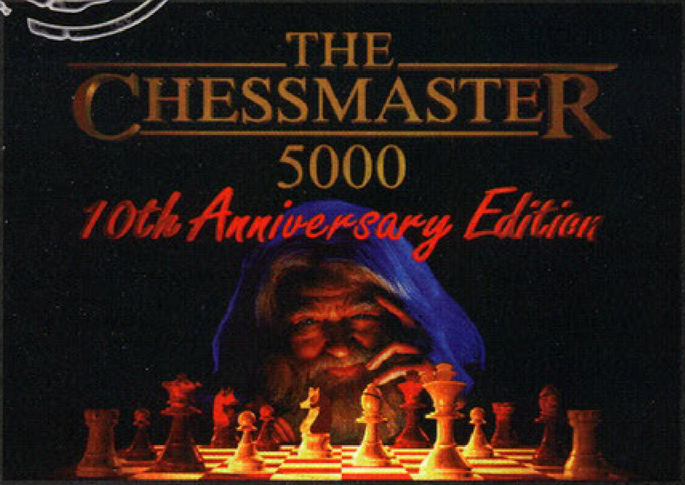
SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Ho giocato Frankenstein - TTEOTM in passato e non mi piacque affatto. Con Mummy - TOTP le cose sono andate un filino meglio, ma il prodotto non è un gran ché. Innanzi tutto la storia: mamma mia quanto è banale! Sforzarsi un tantino di più no, eh?!?!?!? Passiamo alla grafica. Sì, è bella da vedere ed è fatta decisamente bene, ma l'intrusione di tutti quei video l'ha rovinata parecchio, basti pensare che si vede la sovrapposizione dell'immagine e vi assicuro non dipende dalle schede video dei tre PC sui quali ho giocato. Il sonoro non è per nulla coinvolgente, alla lunga diventa noioso e lo disattiverete al volo, mentre il parlato è di ottima fattura, come pochi titoli possono vantare. L'interfaccia è semplicissima da usare, ma è anche vero che non esiste una vera e propria interazione nel gioco, tanto da sottolineare come le cose da fare siano sempre quelle e siano sempre pochine, con pochi oggetti selezionabili o utilizzabili. La giocabilità è nella norma, con puzzle non troppo facili né esasperatamente difficili e il gioco di per sè talvolta riesce persino a conquistare, ma a mio avviso rimane comunque qualche cosa di ampiamente ottimizzabile: oggi lo standard è tutt'altro. Insomma: se Frankenstein vi è piaciuto e adorate quel genere di avventure, allora impazzirete anche per Mummy, altrimenti io guarderei di più le alternative...

TEST



Fate l'amore, non fate la guerra. Oppure giocate a scacchi, è più riposante, più comodo e soprattutto più lungo.

a cura di Stefano Gradi

Eh sì, cari amici, una partita a scacchi può portarvi via ore e ore, a meno di particolari limitazioni di tempo. Il gioco degli scacchi mi ricorda un particolare periodo della mia adolescenza, gli anni delle scuole superiori. Dovete sapere che avevo un professore di italiano altamente noioso, l'unico modo per rimanere svegli era ingannare il tempo con tornei di vario genere. All'inizio vi era il Gameboy con Tetris, in seguito (dopo aver battuto ogni record possibile) vennero gli scacchi. I vantaggi di questo gioco erano innumerevoli: innanzitutto era completamente assente ogni forma di onda sonora, la scacchiera aveva dimensioni minime e una partita copriva tranquillamente le due o tre ore di lezione (mitico, per quanto possa non fregare a nessuno, anch'io lo facevo ai "miei tempi" NdBDM). Considerando il fatto che quegli anni per me sono stati favolosi, non ho potuto evitare qualche lacrima nostalgica.

Chessmaster 5000 è l'ultimo capitolo di questa saga prodotta dalla Mindscape e viene pubblicato giusto dieci anni dopo il primo episodio. Non ritengo utile, soprattutto visto lo scarso spazio a disposizione, descrivervi il gioco degli scacchi nonché le sue regole; assumo per certo il fatto che chi di voi stia leggendo questo articolo conosca già l'argomento.

Le novità proposte da questa nuova versione riguardano principalmente l'intelligenza artificiale, giunta ormai a livelli impensabili solo qualche anno fa. Le attese tra una mossa e l'altra si sono ridotte notevolmente, anche giocando a livelli di difficoltà elevati.

Questo è possibile anche grazie al fatto che il gioco implementa un codice nativo a 32bit appositamente sviluppato per girare sotto Windows 95 e supporta le specifiche DirectX di Microsoft. Coloro i quali non vogliono giocare sulla stessa scacchiera per più di due volte di fila, potranno scegliere tra una vasta gamma di colori e visuali (sembra di essere da un concessionario...), suoni e musiche di sottofondo. Il gioco è adatto a tutti, dal bambino di tre anni che deve ancora imparare, al professionista che partecipa ai tornei; i livelli di difficoltà sono numerosi e completamente riconfigurabili. I novizi possono poi consultare l'utilissimo e completo tutorial che li prende per mano spiegandogli che la scacchiera non è rotonda, ma quadrata, fino a farli diventare dei novelli Kasparov. I campioni potranno affinare ulteriormente le loro tecniche di attacco e di difesa imparando quelle più efficaci adottate dai grandi campioni in occasione di incontri importanti.



Normale visuale di gioco con una tastiera 3D in marmo blu.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium
SOFTWARE HOUSE	MINDSCAPE

Gioco provato con computer AST

ALTERNATIVA

Chessmaster 4000 (Mindscape): Precedente versione di questo gioco, inutile un'ulteriore descrizione.
Battlechess (Interplay): Scacchi animati per una grande spettacolarità. Purtroppo non molto veloce e "intelligente".

HELP

Oggi mi sento particolarmente buono, quindi penso di regalarvi un piccolo trucchetto che vi permetterà di battere i livelli più bassi e qualche vostro amico sprovveduto. In sole tre mosse! Questo piccolo giochetto è universalmente noto con il nome di "mossa del barbiere". Io vi dico le mosse che dovete fare voi, per riuscire a farle tutte avete bisogno di un po' di fortuna: basta un solo accorgimento da parte dell'avversario per bloccare ogni vostra velleità. Muovete avanti di un posto il pedone che può liberare sia l'alfiere bianco che la regina. Poi spostate lo stesso alfiere di tre posti e muovete la regina in diagonale di quattro posti. Successivamente muovete ancora la regina in diagonale verso sinistra di due caselle e il gioco è fatto.

OPINIONE

85

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Il commento per questo gioco è molto semplice: è il migliore, naturalmente nel suo campo, ovvero quello delle simulazioni automobilistiche! Qualcuno di voi si ricorderà certamente di Battle Chess e della folta schiera di seguiti e cloni; questo titolo non ha nulla da spartire con quelli appena citati, non sono presenti combattimenti animati e il livello di abilità del computer è di un altro pianeta. In ogni caso la parte grafica e quella sonora vanno sempre considerate in un videogioco (perché alla fine anche Chessmaster 5000 lo è), bisogna dire che CM5000 si difende bene: la grafica tridimensionale è di ottima fattura e il disegno dei vari set di pezzi offre varietà a un tipo di gioco che andrebbe comunque apprezzato anche in bianco e nero e in bassa risoluzione. Le musiche di sottofondo sono dei file MIDI piacevoli (se volete potete anche ascoltarne qualcuno da una eventuale vostra raccolta personale) che però rischiano di allentare la vostra concentrazione.
Non c'è molto altro da dire: volete un gioco degli scacchi? Questo è il migliore.



Usare i missili teleguidati è uno spettacolo. Contro i velivoli sono davvero utili.



Questo rettilone ci sta sbarrando la strada, ma non per molto...

SHATTERED STEEL

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Il mese scorso vi ho propinato l'anteprima dopo avere portato a termine il demo giocabile; oggi ho in mano la versione definitiva pronta per essere recensita: quali saranno le novità? Scopriamolo subito. Partiamo istantaneamente con lo storyboard (no, non è cambiato): ci ritroviamo nell'anno 2132 e la razza umana ha fatto passi da gigante nella colonizzazione delle galassie, soprattutto grazie alle innovazioni tecnologiche della nuova era. Purtroppo però, a causa dei soliti conflitti interni scatenatisi per la conquista di questo o quel pianeta (ormai dovreste saperlo: si fa di tutto per un po' di terra ricca di ingenti risorse minerarie!) la popolazione spaziale si è divisa in due tronconi: i pacifici abitanti del Cuore Legislato (maccheccavolo di nome gli hanno dato!) e i cattivoni delle Terre Senzalegge (uhmmmmm che libidine: anche questo nome non scherza!!!). Ovviamente le due razze sono in lizza tra di loro per il predominio universale e il campo di battaglia è quello economico, dove anche il più piccolo danno può distruggere una grande compagnia multinazionale lasciando spazio ad altre aziende (magari belliche) pronte a fare di tutto per padroneggiare sia qua che là. Così tutte le società dei due mondi iniziarono a farsi guerra tanto spesso da dover instituire una vera e propria armata galattica di navi stellari per tenere sotto controllo la situazione. Insomma, le cose sembravano essersi risolte grazie all'esercito: gli sporadici incidenti che succedevano ogni tanto non riuscivano ad intaccare la pace. Ma Murphy ci insegna che le cose, se possono andare male, ci andranno. Difatti a causa di una compagnia sconosciuta le cose peggiorarono: questa inventò i Planet Runner, dei mech d'assalto potenziati impiegati per scopi bellici per fare un mazzo tanto alle aziende rivali. La loro velocità e potenza erano tali da consentire che agissero da soli; così le flotte stellari non poterono fare nulla per fermarli. Le battaglie ripresero: osservando il



Occhio a non far fuori gli edifici di vitale importanza: comprometterete la missione!

ALTERNATIVA

Mechwarrior, Mechwarrior II, Mercenaries (Activision): Sono le simulazioni meglio riuscite di questo genere e la differenza sostanziale consiste nella trama del gioco.

Battledrome (Sierra): Lo stile di gioco è sempre quello, ma anziché combattere all'aperto, dovrete battagliare in arene predisposte e piene di insidie. Piuttosto carino, soprattutto per il gioco in rete o via modem, ma un po' vecchiotto...

Era un normale giorno come tanti altri quando Shattered Steel arrivò in redazione, ma poi dovetti portarlo a casa per scriverne la recensione. Il problema? Beh, la "scatola" era una valigetta metallica stile "Commando"! Provate ad andare in giro voi per il centro di Milano con una roba del genere mentre tutti vi guardano storto!


Notate i giochi di luce: il bagliore che vedete è provocato dallo scoppio di una mia granata.


Sto cercando di far fuori quella "cosa", ma 'ste bestiacce non mi mollano!

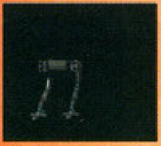

Come vedete il movimento c'è e si vede: basta osservare i miei scudi ormai esauriti!

massiccio uso di questi mezzi pure voi pensaste di comprarvene uno. Nel giro di poco tempo imparaste ad usarlo così bene da diventare uno dei migliori killer di tutto lo spazio conosciuto, così bravo da usare questa caratteristica per vendere i vostri "servizi" di distruttore al miglior offerente. Insomma, per dirla in parole povere, siete un mercenario pronto a fare ogni cosa per un mucchio di soldi. Ed è proprio a causa del vostro, ehm, lavoro, che vi ritrovate nell'acido fino al collo. Assoldati infatti da una nota compagnia per indagare sul come mai le comunicazioni dell'avamposto minerario installato su Lanios III si siano interrotte, scoprite l'imprevedibile: una razza aliena sta distruggendo tutto quanto! Per di più, non appena si accorge della vostra esistenza, vi viene incontro a suon di laserate senza nemmeno dire "ciao"! Voi non siete un tipo molto scontroso (insomma...), però certe cose non le tollerate (cavolo, potevano almeno salutare, no?!?): siete pronti ad affrontare i nemici alieni, spazzandoli via per sempre? Questa è la storia: la Bioware ne ha proprio tanta di fantasia, ma almeno la sa usare, tirando fuori una trama per nulla banale capace di svilupparsi durante il gioco in svariate direzioni. Allora, Shattered Steel è un'avventura grafica o uno spara-spara in soggettiva? Direi entrambe le cose. Sì, perché il concetto/stile di gioco è quello di Mechwarrior, con la sostanziale differenza di una storia in continua evoluzione alla quale dovrete dare un occhio di riguardo se vorrete riuscire a portare a termine correttamente ogni missione. Questo prodotto rompe un lungo periodo di silenzio creatosi in questo genere di giochi (in questo periodo ne dovrebbero uscire parecchi, primo fra tutti Mercenaries, recensito in questo stesso numero) e lo fa apportando molte innovazioni. Il concetto rimane comunque tuttora invariato: vi ritroverete all'interno della cabina di pilotaggio di un mech guidandolo tra lande desolate o città fortificate distruggendo gli alieni o le loro edificazioni, spianando territori, abbattendo una centralina di comunicazioni della compagnia avversaria e altro ancora; la grafica è per la prima volta interamente poligonale e texturizzata. Il terreno utilizza una tecnologia simile al Voxel della Novalogic, ma i risultati ottenuti sono decisamente migliori, offrendo una fluidità maggiore e un realismo eccentrico (eh, un po' come l'astrattismo ermetico, ma di concezione atavica NdBDM) grazie all'elevato numero di poligoni utilizzati. La trama varierà con l'avanzare delle missioni, offrendovi più obbiettivi tra i quali poter scegliere. Avrete inoltre a disposizione numerose armi, tra le quali vi cito la bomba atomica, il laser (ce ne sono una gamma infinita, come le mitragliatrici), i più svariati missili o la supernova (una supposta alquanto lacerante). I mech disponibili sono 8, uno più

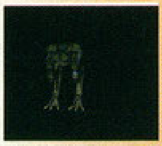
I Mech minuto per minuto...


The Gnat
E' il primo Planet Runner col quale interagirete. E' il più scarso ovviamente: non ha nemmeno lo scudo per proteggervi e dovrete montarlo voi. In compenso è il più veloce e la velocità è un fattore dominante in questo gioco!


The Stormguard
E' l'evoluzione dello Gnat, quindi non aspettatevi chissà che cosa. E' molto pesante: su questo mech potrete iniziare a montare qualche arma decente, come il mitragliatore rotante. E' ben piazzato, ma esasperatamente lento.


The Invader
Già le cose iniziano a migliorare. La sua corporatura vi consente di installare delle armi pesanti, ma poche purtroppo. E' dotato di uno scudo che si ricarica velocemente e non è troppo lento. Potrete utilizzare tre armi insieme!


The Night Stalker
Un buon compromesso. E' veloce quanto basta per non farvi graticolare il sedere ed è abbastanza equipaggiato per sfasciare in fretta le basi nemiche.
Lo scudo è lento e per ricaricarlo ho dovuto fare i salti mortali: dangerous time!


The Warthog
Bello e potente, vi farà incavolare parecchio per la sua dote: l'incredibile lentezza. Però è ben piazzato e lo potrete fornire di 3 armi secondarie più una doppietta primaria: il casino che farete col Warthog sarà davvero spettacolare!


The Raptor
E' solo l'evoluzione del Warthog e l'unica differenza è nell'essere più veloce. Sinceramente preferisco il suo fratellino: quello almeno ha un design da vero spappolatore; questo sembra una marionetta in calzamaglia...


Retro
Il nome mi esalta un casino e l'esoscheletro è spaziale! Lo potrete equipaggiare con ben 4 armi secondarie più una doppia primaria. Un po' lento, ma che volete farci: altrimenti sarebbe stato davvero troppo bello e non ci sarebbe stato gusto!


Shiva
Volete massacrare, tritare e/o spappolare?
Eccovi lo Shiva: è il più potente di tutti i mech; vanta una potenza di fuoco allucinante, anzi, allucinogena (quattro armi secondarie più quattro primarie). Lo trovate in vendita in tutti i negozi...

➡ Consultate sempre la mappa nel caso non riusciate a raggiungere l'obbiettivo.
➡ Se ne avrete la possibilità, attivate tutte le armi insieme (soprattutto le secondarie) per disporre di più fuoco.
➡ Il mech può muovere la testa oltre che lo châssis: se non riusciste ad allinearvi nuovamente, premete C e il computer di bordo vi "rimetterà la testa a posto".
➡ State vicini ai vostri compagni e non fatevi prendere dalla mania di esplorare: se li abbandonate rischierete di fallire la missione. Non attaccate mai l'obbiettivo di un alleato perché è solo una perdita di tempo. Loro se la cavano da soli, quindi è sempre meglio guardarsi le spalle.
➡ Ascoltate sempre il briefing della missione poiché è molto importante per scegliere quali armi e quale esoscheletro impiegare nella battaglia.



Questo maledetto sta cercando di addentrasi nella base. Voi però ammirate l'edificio...



Abbattere il nemico non è un gioco: questi "affari" ad esempio richiedono molto tempo prima di cedere.

cattivo dell'altro, mentre per quanto riguarda i nemici, beh, sono davvero parecchi. L'interfaccia è normalissima ed interamente gestita dalla tastiera con l'ausilio del mouse: con i tasti cursore muoverete il corpo del mech nelle varie direzioni, mentre col "topo" potrete spostare la testa a vostro piacimento, pronti a fare fuoco con un semplice click. Nel cockpit noterete vari monitor (configurabili come nelle simulazioni di volo), solitamente il radar, il display delle armi attive e la situazione degli scudi, ma potrete visualizzare anche il livello dei danni, le parti del vostro mech etc. Dire che potrete settare il livello di energia da fornire agli scudi, ai reattori o ai laser mi sembra superfluo, ma è importante sottolineare che se il vostro esoscheletro sarà caricato fino allo spasmo e l'impegno dei motori sarà troppo alto, beh ... boooom!!!! A 'sto punto vi chiederete "ma perché il voto non è più alto? Cavolo, il gioco sembra quasi una figata micidiale e invece prende meno di quanto dovrebbe. Ma perché ?". Leggetevi il box dell'opinione e scoprirete l'arcano...

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz (Pentium)
VIDEO	SVGA
AUDIO	Le più diffuse
CONTROLLI	Mouse, tastiera, joystick
NOTE	C'è bisogno di parecchio spazio su HDD e di un CD-ROM
SOFTWARE HOUSE	Interplay

Gioco provato con computer AST

OPINIONE

84

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Uhmmmm ... Shattered Steel non mi ha convinto del tutto. Il gioco è ben strutturato, ma le cose potevano essere fatte un tantinello meglio. La grafica è molto buona, ma vedere textures anche sulla carta igienica sotto la poltroncina del mech alla fine risulta un po' noioso, soprattutto perché sono parecchio ripetitive, come i fondali! Questi ultimi sono sempre uguali, magari con colori o sfumature diverse, ma uguali. I nemici potevano essere implementati diversamente: alla fine il gioco diventa difficile non perché questi siano ostici, ma perché ce ne sono decinaia e decinaia che vi vengono addosso insieme. Le armi sono tantissime e di grande varietà, ma ben presto vi ritroverete ad usare sempre i missili teleguidati, il mitragliatore rotante o le supposte atomiche mentre le altre rimarranno a impolverarsi. Questo perché le missioni non variano abbastanza da richiedere un cambio di equipaggiamento o di droide. Non pensate per questo però che Shattered Steel sia brutto. Gli effetti sonori sono ottimi e la musica è coinvolgente al punto di far arrivare l'adrenalina a livelli critici; persino il parlato è notevole e la "sintesi vocale" dei computer è un piccolo spettacolo. L'interattività è alta: potrete "livellare" il terreno sparandoci sopra e lanciando delle granate lascerete dei crateri enormi. Potrete abbatterete i nemici facendoli cadere o facendogli saltare la testa oppure blastandoli per bene in pieno corpo; senza sottolineare il fatto che potrete realmente distruggere tutto. Poi ci sono parecchie finezze di corredo come l'evolversi della storia, i doppiogiochi interni ma anche i fulmini e i tuoni. Il terreno poi è così ben fatto da mettere paura al Voxel. L'interfaccia è semplice e le opzioni sono un po' poche, ma la cosa che più mi ha snervato sono i caricamenti: nonostante il mio P150 e il lettore 8x c'era da aspettare parecchio lo stesso. Insomma, Shattered Steel è un bel gioco che piacerà, ma non abbastanza da saper conquistare l'anima e lo spirito di chi non è appassionato del genere. Occhio!



Qua siamo nell'officina dove potremo equipaggiarci come si deve. Notate l'abbondanza...



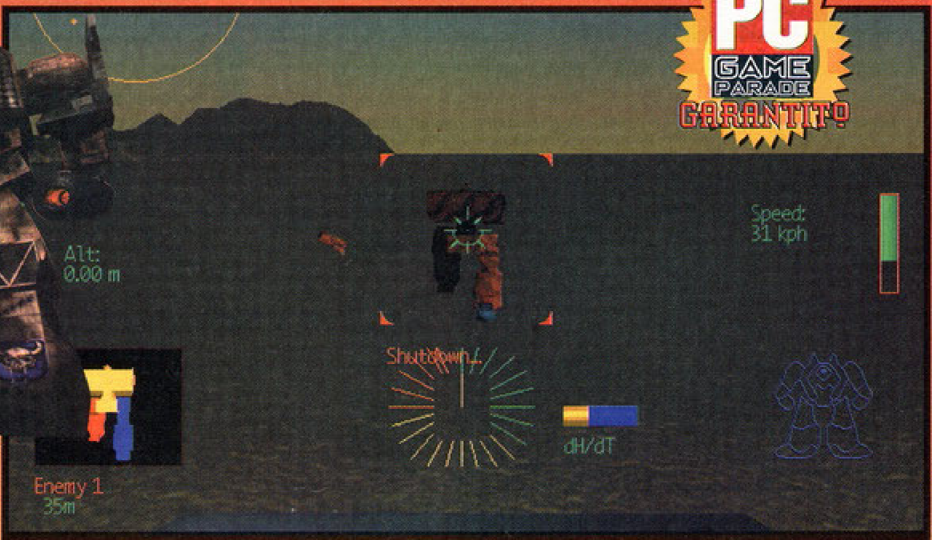
Premendo F4 richiamerete la mappa. Sarà davvero utile, soprattutto se rimarrete incastrati.

MECHWARRIOR® 2 MERCENARIES™

Perché sempre credere in qualcosa? Perché vivere la propria vita in funzione di una causa? Perché essere sottomessi a un regime di chiara impostazione lobbystica? Non esiste il bene o il male assoluto, in ognuno dei due c'è un po' dell'altro e se nella vita bisogna combattere, allora facciamolo per soldi e non se ne parli più...

a cura di Stefano "BDM" Petrullo





Corri, corri, tanto non andrai lontano!!!

Alla faccia del cinismo, mi rendo conto solo adesso di come, quando gli zebedei ruotano a velocità warp, sia capace di diventare proprio chiaro e tagliente come una "lama forgiata nel fuoco della fornace del vecchio castello di Re Artù". Ma che ci volete fare? E' forse colpa mia se sin dalle elementari il mio atteggiamento aggressivo è stato una delle pecularità del mio ego? Essendo un tipo piccolino di costituzione non crediate fosse facile riuscire a tenersi la propria merendina senza che il rompiscatole di turno venisse a chiedere, con la sua faccia da beota e sorriso Durbans, "me la fai assaggiare?". Il mondo non è dei forti, ma dei deboli furbi! Ecco come la penso, la tecnica per vincere in qualsiasi cosa è mettere le mani avanti, se poi oltre a queste "inserite" anche una scarpata vuol dire che proprio fessi non siete. Stavo bene qualche anno fa, lottavo per una casata di quelle forti, bene organizzate, poi fu la fine. I Jade Falcon mi avevano dato tanto, mi avevano insegnato tutto, poi alla fine mi sono trovato in mezzo a uno spazioporto senza possibilità di fare nulla, perché tutto ciò? Cosa avevo fatto di male per meritarmi questo? Sono stato via quattro mesi e la casata decise di chiudermi la porta in faccia. Sì, avevo perso, cosa potevo fare dopotutto? Gli obblighi che la vita ti mette davanti non sono facili da evitare, e se ci riesci spesso non ottieni null'altro che un pugno di mosche. Decisi di mettermi in proprio, indubbiamente la cosa non era facile, ma nel corso degli anni avevo messo da parte circa 1'000'000 di C-Bills e il mio mech personale, nonostante non fosse un granché, si difendeva bene, l'esperienza c'era e la rabbia pure. Dovevo fare un investimento, a rischio certo, se mi fosse andato male non sarei potuto tornare indietro. Ho sempre dato tutto per i Jade, ma loro, una volta rimessomi da una missione piuttosto devastante per la mia psiche volevano assegnarmi a un avamposto sperduto. Non ce l'ho fatta. Non mi sono mai ritenuto il meglio del meglio, ma neanche il peggiore. E adesso eccomi qui, sono un mercenario, sono solo e lotto per costruirmi un futuro e, perché no, anche una squadra con la quale dividere i momenti di tensione delle missioni più dure (e ovviamente i relativi proventi). La mia base non è grossa: una saletta con un computer collegato con il bollettino mercenario (giusto per sapere cosa succede in giro, nel nostro lavoro essere informati è tutto), un ufficio con un altro PC che mi permette di control-

ALTERNATIVA

MECHWARRIOR 2 (ACTIVISION): Il precedente titolo, inferiore rispetto a Mercenaries, ma con dei veri mech da utilizzare e non degli scatoloni di cartone.

SHATTERED STEEL (INTERPLAY): Leggermente inferiore a Mercenaries, ma con dei robot più belli. Più orientato verso l'azione che non la strategia.


Poverino, tra poco farà una brutta fine. Notate il paesaggio, come dire, "palustre".


Tra questi due potrebbe nascere un amore...

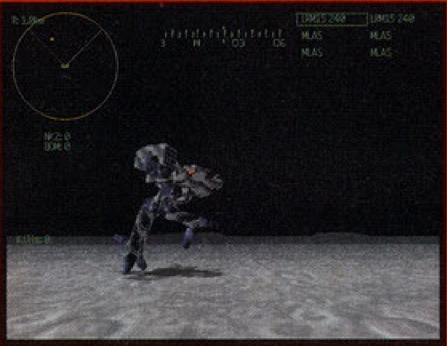
HELP

Cercate di avere al più presto un mech leggero, uno pesante e uno medio. Non si sa mai che tipo di missione incontrete.
Durante i combattimenti, se siete in minoranza, giocate sul fatto che un nemico senza gambe difficilmente si muove.
Cercate di avere sempre un mech medio, mai troppo veloce (se non richiesto), mai troppo lento: il giusto sta nel mezzo.
Non dimenticate mai i rifornimenti per la dropship; rimanere senza scorte durante una campagna è veramente dannoso.
Non montate mai le armi importanti sulle braccia o sulle gambe, sono le prime cose che saltano!





Ecco cosa intendevo quando dicevo: un nemico senza gambe difficilmente si muove.



Sto correndo sulla superficie della luna. Niente mi fermerà...



Scontro tra titani. Come potete vedere i teatri delle missioni sono decisamente tetri...

lare gli stock di armi in mio possesso, il numero di mech e le persone alle mie dipendenze. Poi c'è l'officina, il cuore di tutto, dove i miei mezzi ritrovano vigore dopo una battaglia, dove migliorano le proprie prestazioni. Eh sì, qui mi posso divertire veramente personalizzando i miei "giocattoli" (quando ho cominciato questo lavoro ne avevo uno solo, ma ora il numero è tre, due leggeri più il mio, una forza della natura...). Peccato che a volte cambiare la configurazione delle armi sia più costoso che non riparare l'intero mech. Poco male, ormai ci ho fatto l'abitudine. Vediamo un po' cosa dice oggi il videocitofono che uso per tenermi informato su ciò che avviene in questo sporco universo: niente d'interessante, pirati che scorrazzano per l'universo, finte alleanze tra la Inner Sphere e altri clan, insomma, tutta fuffa di poco interesse. E' tempo di andare al lavoro, ho tre contratti da valutare: il primo richiede che scorti un principe del pippero che vuole giocare alla guerra, picche completo, rischio di perdere la mia reputazione. Vediamo il secondo: distruggere una base persa nel deserto di un pianeta sperduto, resistenza minima, soldi pochi, diritto di sciacallaggio inesistente. Queste cose mi fanno andare in bestia: mi rendo conto che la missione non è difficile, ma datemi la possibilità di barattare il prezzo, o perlomeno di potermi tenere la roba che rimarrà intatta dopo la battaglia. Le munizioni costano e i mech non crescono sugli alberi. Nell'ultima campagna sono riuscito ad accaparrarmene uno neanche messo male, un braccio distrutto e due jump jet da riparare. Il



Ecco un'arena per il gioco di rete. I fasci rossi che vedete non ho ancora capito se siano laser o luci, ma poco importa: fanno scena.

resto era perfetto! Lasciamo perdere che è meglio. Olllààà, la terza offerta sembra buona: una campagna di tre missioni, pagamento minimo a seconda delle prestazioni sulla singola missione, pagamento massimo 5'000'000 di C-Bills, diritto di sciacallaggio medio alto. Serve una piccola squadra per un attacco a un avamposto di uno dei tanti clan che pretendono di dominare questo anarchico universo. OK, si può fare, accetto il contratto via e-mail e poi vado a preparmi. Ogni volta devo stare attento a ciò che carico sulla mia dropship: mi dimentico sempre qualcosa! E vi assicuro che trovarsi sul campo di battaglia a metà campagna senza un braccio, sopravvivere, e non avere i pezzi di ricambio per il proprio mech è proprio una rottura di scatole. Carichiamo tutto e partiamo. Sono a bordo della dropship, i miei compagni stanno riposando, beati loro che possono (si lamentano sempre che non possono dormire, però se solo sapessero che io sto sveglio il doppio del tempo... Ah, beata gioventù...); siamo arrivati, una rapida occhiata al computer di bordo per vedere cosa mi sono portato dietro (sapete com'è, la memoria!) e poi via di briefing: mmmh, pattugliamento con eliminazione sistemati-

"Dolore comunque, dolore a chiunque" (©1996 BDM)

ZOOM IN

Ecco un brevissima carrellata su alcuni dei mech che potrete utilizzare, ditemi voi se non sono brutti!



BOMBARDIER: Bello eh? A parte la linea comunque questo mech pesante è armato in maniera discreta, basta solo usarlo nelle missioni dove la velocità non è necessaria.



CICADA: Ma che schifo! E' un insettone gigante del cavolo... Non mi piace, ma devo ammettere che lavora bene. Non avere armi montate sulle braccia è un grosso vantaggio.



COMMANDO:
Il mech con il quale cominciate a giocare; non è male, se non assomigliasse a uno spaventapasseri potrebbe quasi sembrare cattivo.



CRAB:
Fa paura vero? Sembra una fortezza, un qualcosa d'incredibile. Beh, non usatelo, non compratelo perché è una vera chiavica, ben corazzata certo, però chiavica...



FLASHMAN: Questo fa proprio brutto! Anzi, è brutto, penso che il designer di questi mech (chiaramente non FASA) si sia fumato qualche chilo di sostanze stupefacenti.



JENNER: E' lui, solo lui, una versione modificata di quello presente in Mechwarrior 2. E' piccolo, dotato di jump jet,una potenza di fuoco medio bassa e una buona velocità.



PANTHER:
Carino anche lui, un po' più robusto del Jenner, dotato di armi in quantità insufficiente per affrontare combattimenti molto impegnativi.



SENTINEL: Nonostante l'aspetto abbastanza osceno questo mech si difende discretamente bene e ha una velocità media. Se vi trovate ad affrontarlo fategli saltare il braccio con il cannone.



STALKER:
Qui si comincia a fare sul serio. Buona resistenza e volume di fuoco devastante. Peccato che c'è sempre il solito discorso: il design non è dei migliori.



THUG:
Senza infamia e senza lode, non mi dice niente, non è un granché, ma non è neanche scadente. Diciamo che lavora molto bene come supporto ad altri mech.



URBANMECH: Come dice il nome stesso questo robottone è tendenzialmente studiato per la guerriglia urbana. Robusto, ma goffo. Per farlo fuori segategli una gamba.

TEST

OPINIONE

90

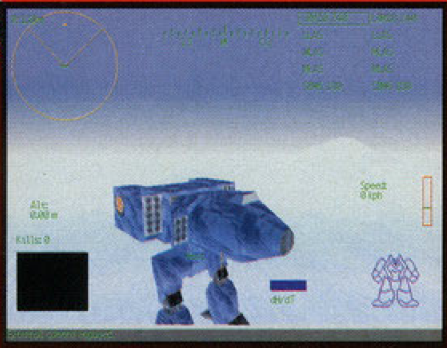
GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Ed eccoci qui riuniti a parlare di questo semiseguito di Mechwarrior 2 (semi in quanto non esiste una vera e propria continuity tra i due prodotti, diciamo che parliamo di parallelismo molto marcato!): il gioco è decisamente ben fatto e offre parecchie aggiunte alla versione precedente. La grafica è stavolta ricca di texture (principale critica fatta a Mechwarrior 2) e di effetti di luce niente male, ma c'è qualcosa che ancora non mi convince: in primis i mech fanno veramente ridere. Il buon vecchio Nova non capisco dove sia finito (nel gioco vero e proprio non l'ho ancora incontrato, di buono c'è che se giocate in rete avrete modo di usare tutti i mech presenti in Mechwarrior2 e Ghost Bear Legacy) mentre quelli nuovi, eccezion fatta per un paio, sono proprio brutti!!! La voce suadente del computer di bordo è sempre la stessa e le tracce audio fanno veramente paura. Per ciò che riguarda la giocabilità siamo messi benissimo, le missioni sono ancora eccezionali, fantasiose, varie e il fattore "mercenario" aggiunge al tutto una libertà d'azione non indifferente (se non volete preoccuparvi del discorso di gestione economica siete liberi di farlo, ma perdereste il punto di forza del prodotto trovandovi per le mani solo un Mechwarrior 2 con la grafica più bella e dei mech più brutti!), ma nemmeno assoluta. E' proprio questo il punto! Se infatti è possibile scegliere il contratto, risulta fastidioso non poter barattare il prezzo dello stesso come si poteva invece fare in Mechwarrior 1. E qui stiamo parlando di un gioco che risiedeva su un paio di dischetti da 720K. Questa cosa mi ha effettivamente deluso; ma proprio tanto!!! Poco male, non si può avere tutto dalla vita. A parte questo, e all'assenza di descrizione delle armi che incontrerete piuttosto avanti nel gioco, Mercenaries mantiene le aspettative; l'engine come già detto è migliorato e anche la grafica dei menù è realizzata con una certa cura. Il gioco gira bene in alta risoluzione su un 133 Mhz con Mystique al massimo di dettaglio (comunque settabile in ogni suo singolo particolare). La longevità è assicurata dall'alto numero delle missioni e dalla possibilità di poter aver a disposizione almeno tre contratti alla volta. Che dire quindi? Mercenaries è un gran bel prodotto, giocabile e molto "ricettivo" alle scelte dell'utente. Nettamente superiore confronto a Shattered Steel (degno comunque di "massimo rispetto"). Da avere se vi piacciono i mech e generalmente fare del male al prossimo!!!



Ammetto che questa foto non vuole dire granché, ma mi sembra indicativa per farvi notare il livello di dettaglio decisamente buono.

ca di ogni nemico. Bersaglio opzionale: distruzione del terzo piano di un palazzo. Sembra facile. Vediamo la mappa: niente di niente, NO DATA AVAILABLE. Le cose di questo tipo non mi piacciono per nulla: è come uscire con una ragazza che non si è mai conosciuta e poi si scopre che è solo simpatica essendo fisicamente un catamarano. Vabbé, ormai siamo qui, bisogna partire. Scendiamo quatti quatti in due (quando non è necessario perché sprecare munizioni e piloti?). E' buio, attiviamo gli infrarossi, avviciniamoci e armiamo le armi. Dopo poco mi accorgo di due puntini rossi sul radar. Ok ragazzi, si comincia, uno a testa e non se ne parla più: a me il più grosso! I colpi del PPC illuminano questa notte stellata e le esplosioni fanno da eco a questo scenario di morte. Sono affari loro, io voglio solo i soldi. Evitiamo i casini senza grossi problemi, li abbiamo attaccati alle gambe e, una volta caduti entrambi per terra li abbiamo finiti senza nessuna pietà. Eccoci, siamo in città, degli aerei ci attaccano: le loro ali di cera dureranno poco. Sono durate poco. Sono morti anche loro combattendo per una causa ormai persa da tempo; non so qual'è, ne m'interessa più di tanto. Ecco il palazzo, miriamo e facciamo saltare il terzo piano dello stesso. La voce suadente del computer di bordo esclama un asettico "mission complete".
La seconda missione è ambientata di giorno. Torniamo alla dropship messi male questa volta, ma mi aspettavo peggio, sembra facile, ma non è difficile. Terzo briefing di campagna: strana missione, superare un ponte correndo a più non posso.
Non faccio in tempo a scendere sul pianeta che già cominciano a spararmi, corro verso il ponte, sono tra due fuochi, ecco si è rotto, cado giù nel vuoto più profondo, cosa fare? Mi ero dimenticato dei jump jet: in una frazione di secondo li attivo, plano verso la neve depositata nel canyon e corro, scappo via mentre i laser occasionalmente mi colpiscono.
E' fatta, sono salvo, ho completato tutto: 5'000'000 di C-Bills e un mech medio-pesante sono il mio compenso. Finalmente si torna a casa. Raggiungo il mio letto che non vedo ormai da una settimana, mi siedo e in un attimo la mente vola a ricordi lontani, ricordi di gloria e compagni perduti. Poco prima di addormentarmi nel freddo stanzino che mi accoglie penso che forse, alla fine, poi così male non sono, che tutto quello per cui ho lottato mi permette ancora di vivere (in un certo senso anche meglio di prima!) e forse un giorno, quando il mio gruppo di tre persone sarà costituito da decine e i Jade Falcon saranno in crisi allora mi prenderò la mia rivincita riguadagnando quello che mi è stato tolto di diritto, rivendicando le mie ragioni costituendo una gilda di uomini che credono in un solo ideale: il loro, unico e comune sogno di vittoria e di soldi...
"E il guerriero si sopì, speranzoso di vincere, speranzoso di poter dire, un giorno, di essere stato un eroe".

SPECS

Gioco provato con computer AST

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	VGA/SVGA
AUDIO	Tutte le principali
CONTROLLI	Tastiera, mouse, joystick
NOTE	Supporta Windows 95
SOFTWARE HOUSE	ACTIVISION



Ed ecco il visore a infrarossi; semplice, anche spartano se vogliamo, ma funziona decisamente bene!



In your face! Un bel colpo di PPC in faccia e vedrai che capirai: altro che lampada UVA!



Vittoria; quel mech è ormai solo una scatola di carne Simmenthal... Lotta dura, senza paura.

Software Universe® — CONSOLLES department®

PUNTI VENDITA

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



GAMES CD

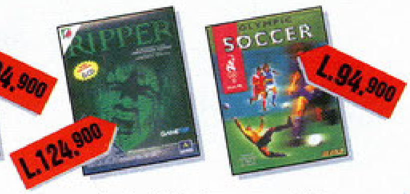


11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Big Red Racing	98.000
Bio Forge	49.900
Blam! Machine Head	95.000
Broken Sword	95.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	85.000
Command & Conquer	99.900
Command & C. Data Disk	39.900
Civilization II	99.900
Congo	95.000
Conqueror	95.000
Conquest of the new World	95.000
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	89.900
Dig (Ita)	telefonare
Doom II	49.900
Doom Mania I or II -OEM-	39.900
Duke Nukem 3D	79.900
Duke Nukem 3D (Ita)	95.000
Earth Siege 2	95.000
Enemy Nations	95.000
F1	39.900
F1 G.P.2	89.900
EF 2000 ITA	119.900
Fifa 96 ITA	88.900



Fifa 96	79.900
Fifa Soccer	49.900
Flight Light (Ita)	78.000
FX Fighter (Ita)	78.000
Gabriel Knight II	99.000
Grand Prix Manager	95.000
Hardline	95.000
Hexen	84.900
Hi Octane	39.900
Ice & Fire	95.000
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	79.900
Iron Assault	49.900

GAMES CD



King Quest VII (Ita)	95.000
Last Dynasty (Ita)	79.000
Light House	124.900
Links LS Golf	124.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	95.000
Magic Carpet II	99.900
Mad Dog Mc Creek I+II -OEM-	49.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	37.900



Michael Jordan in Flight	49.900
Mirage	99.000
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
MTV'S Slam Scape	95.000
Nascar Racing	39.900
NBA Live 95	49.900
NBA Live 96 (Ita)	89.900
Need For Speed	79.900
Need For Speed Spec. Edition	89.900
NHL 96	118.000
Olympic Games	94.900
Olympic Soccer	94.900
Pagan Ultima VIII	49.900
Pandora Directive	telefonare
PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria (Ita)	134.900
Phantasmagoria	99.900
Pinball 95	69.900
Police Swat	89.900
Pray for death	59.900
Primal Rage	49.900
Prisoner of Ice (Ita)	telefonare
Quake	89.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II	99.000
Ripper	124.900
Rugby World Cup 95	39.900
Safe Cracker	94.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	75.000
Scorched planet	94.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000

GAMES CD

Shivers	89.900
Sensible World of Soccer-Euro 96	75.000
Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Silent Hunder	79.900
Star Trek DSNH	89.900
S.T.O.R.M.	telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
U.S.Navy Fighters	49.900
War Craft 2 (Ita)	95.000
World Rally Fever	75.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	telefonare
Wings of Glory	39.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
Z (Ita)	114.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

SABATO 19 OTTOBRE
grande festa multimediale per il rinnovo del negozio di Milano

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®?**
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point?**

telefona 02-42.22.684!

VideOnLine
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSì

I Belée — CONSOLLES department — Software Universe

La trasformazione è fatta!
la nuova dimensione del tuo negozio è:
Software Universe® — CONSOLLES department

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, **DIGLI DI SMETTERE!**

Tel. 02 - 42 300 10

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adeslandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

ALIEN TRILOGY™

Dopo la preview di due mesi fa, ecco giunta in redazione la versione definitiva di questo atteso titolo prodotto dai programmatori della Probe. Incrociate le dita...

A cura di Davide "Maska" Mascaretti

Devo dire di essere abbastanza affaticato. Come al solito è notte inoltrata, sono seduto davanti al mio fido PC con le dita che battono sulla tastiera nell'intento di sfornare questa ambita recensione. Nonostante la mia buona volontà, non riesco a smettere di pensare a quello che avrei potuto fare questa sera se non mi fosse stato assegnato il compito di riempire queste due pagine. A quest'ora sarei in piacevole compagnia di una dolcissima ragazza dopo un eventuale salto al cinema. Invece no... Mi son visto costretto a tirare il megapaccoultrabidone del secolo con conseguente rischiosissima litigata. Tutto sommato sono abbastanza tranquillo, primo perché lavorare per PC Game Parade è pur sempre una grande soddisfazione (slurp!), secondo perché alla fine sono riuscito a rinviare l'appuntamento per domani sera (a meno che il BDM non abbia intenzione di rinchiudermi in redazione come cane da guardia... al limite ci porterei pure lei... e poi... altro che guardia... auuuuuuu!!!). Tra l'altro è tutto il giorno che piove a dirotto ed inevitabilmente non ho fatto altro che prendere acqua peggio di un capo d'abbigliamento in lavatrice (ne approfitto per inveire ai danni di quel "biiiip" di un tassista che, preso dal suo lavoro, non ha potuto fare a meno di lavarmi dalla cintura in giù passando sopra una pozzanghera sul ciglio della starda... Toro 10, te spezzere'i corna!). Comunque sia, nemmeno il raffreddore potrà fermarmi e quindi giunge l'ora di dralasciare qualsiasi dipo di divagazione per dedicare la propria addenzione al didolo dell'Acclaim (prrrrrr...). Alien Trilogy è un classico gioco arcade con visuale in soggettiva, che segue almeno in apparenza il filone narrativo della trilogia cinematografica di Alien. Vestirete i panni di 'capapelata' Ripley, la protagonista dei film, con lo scopo di debellare definitivamente (?) la minaccia del più temibile degli alieni mai concepiti dalla fantasia umana. E' inutile che vi spieghi chi è Alien, lo sapete tutti

SPECS

Gioco provato con computer AST

RAM MINIMA	1 MB
CPU	486/66
VIDEO	VGA 1 Mb
AUDIO	Tutte
CONTROLLI	Tastiera, mouse, joystick
SOFTWARE HOUSE	Acclaim

ZOOM IN

Come ti sbudello gli alieni...

Poteva mai mancare un box riguardante tutte le armi e accessori che potrete raccogliere durante il gioco? Ovviamente no, quindi accattatev'illo...



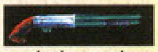
SHOULDER LAMP: avete paura del buio? No problem questo utile accessorio cancellerà qualsiasi vostra fobia. Una volta attivato, quest'oggetto vi renderà comunque facilmente individuabili.



BATTERIE: ecco la soluzione migliore al classico problema degli walkman ultra esigenti in tema di energia. Da oggi le Duracell hanno trovato pane per i loro denti...



9mm PISTOL: Questa è l'arma che avrete in dotazione dall'inizio. Ovviamente, scarsissima...



SHOTGUN: direi che qui si comincia a parlare seriamente. Il raggio di tiro è molto corto, ma in compenso la potenza non è indifferente.



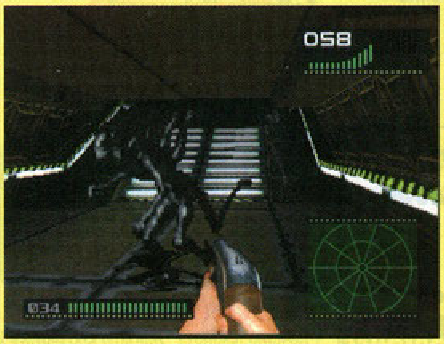
FLAMETHROWER: il mitico lanciafiamme penso che non abbia bisogno di ulteriori commenti. Caldamente consigliato...



PULSE RIFLE: arma d'innegabile potenza, questa carabina farebbe la gioia di qualsiasi fanatico guerrafondaio.



SMART GUN: mi sembra inutile dire che questo fucile sia l'arma più potente fra quelle disponibili. Di devastante efficacia...



A noi due mostro!



La situazione sembrerebbe critica, ma con lo shotgun si fanno grandi cose...



Prendi questo schifoso!



Se ne avete la possibilità, risulterà utile sfruttare eventuali protezioni come questa colonna.



Il perfido e schifoso ragnaccio organico spicca il balzo per un bacio mozzafiato...



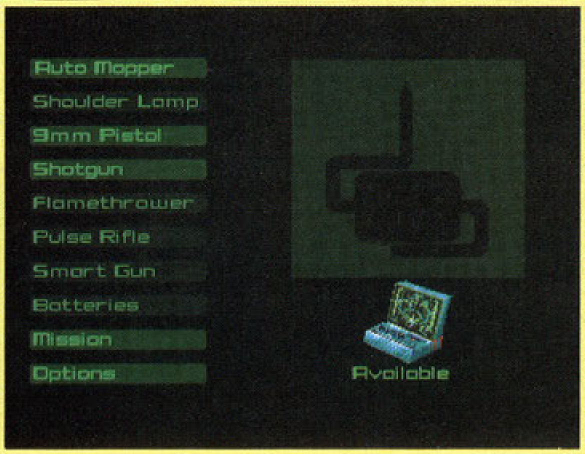
Ciao brutto alieno, vuoi una foto per tre quarti? Sorridi...ciiis...

ALTERNATIVA

Questo box potrebbe riempire l'intera pagina ma, nonostante il grande numero di prodotti di questo genere, mi sembra più opportuno citare i due titolo qui sotto:
Duke3D (3D Realms): questo gioco è forse il migliore nel suo genere, il giusto equilibrio tra violenza, umorismo, ambientazione varia ed accattivante e vasta gamma di armi. Un "must"!
Quake (iD Software): titolo più recente del precedente, ha dalla sua l'efficiente gestione grafica (forse un po' esosa) dei fondali e degli avversari 3D. Ovviamente un "garantito"...

HELP

Cosa posso dirvi per agevolarvi nella vostra avanzata contro la colonia aliena? Prima di tutto fate buon uso del rivelatore di movimenti, anticipando l'assalto di qualsiasi creatura appostandovi nella posizione più favorevole. Secondariamente posso dirvi di distruggere tutte le casse di colore chiaro, vi riserveranno non poche sorprese. Evitate in qualsiasi modo scontri a bruciapelo, l'ustione è assicurata dagli schizzi di sangue acido fuoriuscente dai corpi degli Alien. Tra l'altro cercate di raggirare i corpi alieni martoriati distesi a terra, una volta corrose le suole non vi dico le conseguenze...



Potere dell'automapping

(al limite andatevi a rileggere l'anteprima del numero 44 di PC Game Parade per una veloce chiarificazione sulle sue doti assassine). Sarete, come al solito, da soli contro tutti (a meno che non abbiate la possibilità di collegarvi in rete con i vostri amici per la modalità multiplayer) e dovrete esplorare tutti i livelli messi a disposizione con lo scopo di raggiungere l'obbiettivo prefissato. Non per niente all'inizio di ogni livello vi verranno date istruzioni riguardo i compiti da adempiere; si potrebbe quindi parlare di missioni più che di semplici livelli. Vi troverete così all'interno di anguste strutture sotterranee piene zeppe di mostri con tanto d'intenzioni poco amichevoli (del resto anche voi non è che siete lì per instaurare rapporti d'amicizia...). Avrete modo d'incontrare i temibili alieni in tutte le loro forme viste fino adesso nei film (si va infatti dalle orribili uova fino alla regina madre in persona, passando per la schifida forma feconda di ragnaccio organico), ma non solo; non mancheranno infatti anche esseri umani ormai contaminati dagli Alien, alterati psicologicamente e di conseguenza privi di ogni controllo razionale. E' inutile dire che voi non entrerete nelle zone infestate impreparati, infatti sarete dall'inizio muniti di una pistola automatica, la cui potenza è tutta da discutere (meno male che non entravate impreparati...). Avrete comunque la fortuna di trovare per strada una discreta gamma di armi, ognuna con le proprie differenti caratteristiche (vi rimando comunque al box presente in una di queste due pagine). Tra i regalini che il destino vi farà trovare sulla vostra strada, ci sono comunque una serie di utili accessori per la cura della propria salute (latte detergente idratante, crema antibrufoli, balsamo nutriente per i capelli, disinfettante, garze e cerotti... Ripley ci tiene ad essere in forma...), se poi aggiungiamo armature, munizioni e amenità varie, si può dire che il fato è, infondo, infondo, dalla nostra parte. Durante il gioco sarete sempre accompagnati dall'utilissimo scanner-rivelatore di movimenti, il quale vi "annuncerà" sempre l'avvicinamento di qualsiasi creatura. Inoltre sarete lieti di venire a conoscenza del fatto che è presente un sistema di automappaggio, particolarmente utile nei livelli più intricati (mi sembra comunque d'obbligo al giorno d'oggi... o no?). Bene, mi sembra di avervi detto tutto il necessario per darvi almeno una vaga idea di quello che è Alien Trilogy; non mi resta che salutarvi prima di tuffarmi nel mio caldo e amato letto. Buona notte e sogni d'oro a me...

OPINIONE

81

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

In un'intervista fatta due mesi or sono, lo sviluppatore di Alien Trilogy aveva messo in discussione il fatto che dovesse essere per forza inevitabile fare confronti con titoli della portata di Duke e Quake. Ora, io non vorrei essere polemico, ma mi spiegate come posso dare un voto in percentuale ad un gioco senza tenere conto del fatto che, per esempio, ad un Quake sia stato affibbiato un bel 91? Non ce n'è... AT è nettamente inferiore. La grafica, pur rimanendo su livelli qualitativi accettabili, poteva essere un po' più particolareggiata. La velocità è comunque elevatissima e la varietà da un livello all'altro è soddisfacente. Purtroppo per chi avesse visto o giocato la versione su Play Station, sarà d'accordo con me se dico che questa versione per PC non raggiunge le aspettative (e non solo in campo grafico...). Sotto l'aspetto dell'audio, abbiamo musiche veramente d'atmosfera che portano il coinvolgimento a livelli piuttosto alti, ma gli aspetti positivi si fermano qui. Infatti gli effetti sonori risultano fin troppo gracchianti (comunque quando parla, Ripley sembra proprio Ripley). Il gioco rimane comunque divertente, sebbene la struttura non presenti molte novità all'infuori dell'elemento "schizzi di acido". Una cosa che mi fa veramente rabbia è la completa assenza di un minimo di dinamicità dell'ambiente 3D (all'infuori dei corpi martoriati dei nostri avversari, non potremo lasciare altra traccia del nostro passaggio), siamo quindi ai livelli di Space Hulk. Infine gli accessori e le armi sono, secondo il mio modesto parere, troppo pochi per poter garantire un divertimento superiore. Siamo comunque di fronte ad un buon prodotto che, se fosse stato meglio curato nei particolari e a causa dei motivi di cui sopra, non riuscirà mai a lasciare un segno indelebile nella storia dei videogiochi. Insomma è uno tra i tanti... Carino, ma nulla di più.

TEST

BEDLAM

Gli sviluppatori della GT Interactive hanno proprio intenzione di risvegliare il nostro assopito desiderio di caos, investendoci con una sferzata d'incontenibile distruzione; da "casa" Mirage giunge la rovina dei nostri mouse, preparatevi... è arrivato Bedlam!

A cura di Davide "The Latecomer" MASKAretti

Ragazzi, in quanto aficionados del detto "patti chiara, amicizia lunga", premetto immediatamente che se riscontrerete di seguito qualche segno di grave tendenza alla divagazione, sarà dovuto a una serie di situazioni, generalmente di vita quotidiana, particolarmente estenuanti che mi hanno portato a una pur sempre contenuta fase di "skleo" (per i lettori meno afferrati in tema di linguaggi di origine aborigena, leggasi "stress"). Se addirittura pensate che queste due pagine sono frutto di continue modifiche (fortunatamente al giorno d'oggi ci possiamo permettere anche il computer, altrimenti a quest'ora sarei morto sepolto dalla carta straccia), l'ultima delle quali risale a qualche ora prima della consegna dell'articolo, converrete con me nel dire che una bella dormita sarebbe un'ottima soluzione -segnale orario: tu...tu...tu... ... tu... sono le ore 3 e 20 minuti...- Non è finita: come se non bastasse è giunta via cavo la folgorante manifestazione ultraterrena proveniente dagli uffici della redazione, con la quale il BDM mi ha fatto notare "molto pacatamente", come solo i lupi assetati di sangue sanno fare, il non indifferente ritardo da me accumulato nella consegna dell'articolo. Come non detto: addio bella dormita...



All'inizio di qualsiasi missione saremo soli soletti a farci strada, per poco comunque...

Quindi bando alle ciancie e passiamo a parlare di ciò che del resto è vostro desiderio conoscere: Bedlam (se continuassi a sprecare parole su fatti personali, finirei in gattabuia come fautore di un suicidio di massa fra voi lettori; vi ricordate la vecchietta inpiccatasi sull'Aereo più pazzo del mondo?... Ok, ho reso l'idea). Sappiate che se aspettavate da tempo qualcosa che vi consentisse di dare libero sfogo al vostro più perverso istinto omicida, ora potete gioire perché forse è arrivata per voi la soluzione ai vostri problemi (vi giuro, per me lo è stato...). Questo gioco probabilmente soddisferà la vostra sete di sangue, senza che procuriate danni alla società (alla faccia di chi dice che i videogiochi portano alla violenza). Sarete infatti proiettati in un lontano futuro dove la rivolta di una moltitudine di esseri biomeccanici deve essere inevitabilmente repressa. Questa volta avremo la possibilità di dare la solita lezione agli antagonisti di turno, in una maniera a dir poco appagante. Al comando di un massimo di tre "RAT" (robot telecomandati all'avanguardia in materia di mezzi da guerra), potremo far sfoggio della potenza distruttiva in nostro possesso. Il nostro obbiettivo sarà quello di annientare l'avanzata biomeccanica, attraverso il compimento di un considerevole numero di missioni predefinite. Si tratterà di distruggere svariati tipi di bersaglio come edifici e palazzine facendo ricorso al meglio che la tecnologia militare del futuro possa offrire. Si va dai mitragliatori leggeri ai potenti cannoni al plasma, dalle diaboliche mine alle utilissime granate, dai distruttivi missili alle folgoranti



Ecco l'armeria dove potremo configurare i nostri RAT (sembrano degli elicotteri vero?)



Il plasma è forse l'arma più utile di tutto il campionario bellico.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX o meglio Pentium 90
VIDEO	SVGA
AUDIO	Tutte
CONTROLLI	Mouse
NOTE	upporta DirectX per Windows 95
SOFTWARE HOUSE	MIRAGE

Gioco provato con computer AST

ALTERNATIVA

Abuse (Origin): buon platform della Origin che ha trovato nel particolare sistema di controllo tastiera+mouse un motivo di originalità.

Syndicate Wars (Bullfrog): epico gioco della Bullfrog che ci dà lezioni di terrorismo, in un mix tra strategia finanziaria, tatticismi bellici e blastaggio, a mio parere, il meglio.



Da qualche parte del livello ci deve essere un generatore in grado di disattivare questa barriera, è arrivata l'ora di cercarlo...



Ecco quello che si suole chiamare un'esplosione a catena!



Questo messaggio dimostra la presenza di una traduzione in lingua italiana.

bombe al plastico. Non mancano accessori vari come scudi autorigeneranti, scanner, incrementatori d'energia e chi più ne ha, più ne metta. E pensate che ognuna delle cose appena elencate, man mano che si procederà nel gioco, sarà disponibile in diverse versioni sempre più potenziate. All'inizio di ogni missione, avrete comunque modo di spendere i vostri soldi (te pareva...) per meglio equipaggiare i RAT e di ricevere utili informazioni, su obbiettivi primari e secondari, per un migliore adempimento dei vari compiti (briefing). Dopodiché arriva la fase più importante del gioco: l'azione. Vi potrete così accorgere subito della efficiente visuale isometrica che vi permetterà di aver la migliore visione del campo di battaglia. Tra l'altro sarete sempre accompagnati, durante la marcia di morte, dall'immancabile radar (d'indubbia utilità). Una volta che il RAT viene fatto atterrare, giunge il momento d'impugnare il misero "topolino" e prendere il controllo del mezzo. I controlli via mouse sono molto intuitivi (tasto sinistro per selezionare la destinazione di movimento, tasto destro per far fuoco) e consentono un pieno controllo del robot (per intenderci, potrete spostarvi a destra mentre sparate nelle altre direzioni). Durante il gioco avrete modo di scegliere le armi più idonee alle varie situazioni che vi troverete ad affrontare (potrete addirittura usarle tutte insieme contemporaneamente!). La cosa più importante resta comunque il fatto che vi capiterà di essere al comando di tre RAT nello stesso campo di battaglia, rendendo le cose non tanto facili come potrebbero sembrare. L'ambiente di gioco è tra i più dinamici che abbia mai visto. Infatti tutto ciò che vi si parerà davanti non potrà essere immune dalla vostra potenza distruttiva: case, torri, camion, automezzi, tubature, gru, ponti, ringhiere e muri saranno motivo di libero sfogo, consentendovi di creare esplosioni a iosa (anche a catena!). Non dimentichiamoci comunque del pericolo che ci assalirà non appena entrati in azione: gli esseri biomeccanici. Affronterete creature di qualsiasi tipo, dai più schifidi organismi intelligenti ai temibili ragni meccanici "Kamikaze". Si tratta quindi del più puro blastaggio, una vera e propria mistura di sangue e fuoco, un concentrato di caos inaudito, l'antistress per antonomasia, l'ammazza mouse, il kit del piccolo devastatore... insomma in una sola parola: Bedlam!

HELP

Qualche utile consiglio per chi avesse intenzione di gettarsi nel finimondo di Bedlam penso non guasti.

➡ Nell'armeria ricordatevi di installare fin dall'inizio tutte le armi al plasma che potete, sono i più efficaci strumenti di morte, con il miglior rapporto tra numero di munizioni e potenza di fuoco.

➡ Inoltre non dimenticatevi lo scanner, vi risolverà non pochi problemi d'orientamento, soprattutto nei livelli più vasti.

➡ Sul campo di battaglia non sparate mai all'impazzata, cercate di mirare il meglio che potete in quanto le munizioni prima o poi finiscono (e i bonus pure), tentate quindi di sprecare meno colpi possibili, vedrete che il gioco si dimostrerà più divertente.

➡ Avrete la possibilità di sparare con più armi contemporaneamente, la cosa è molto allettante e altamente distruttiva, ma il più delle volte assolutamente inutile, anzi oserei dire controproducente.

➡ Quando passate dal comando di un RAT all'altro ricordatevi di non abbandonare i vostri gingilli in aree troppo affollate, si difenderanno pure da soli, ma solo a suon di mitra e la cosa a volte non è sufficiente.

OPINIONE

84

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Bene...bene... eccoci al fatidico angolo dell'opinione dove gran parte dell'attenzione dei lettori si concentra maggiormente (sappiate comunque che il corpo di qualsiasi recensione è frutto di considerevoli sforzi da parte del recensore e che il commento alla fine vien da sé). Tralasciando inutili precisazioni mi sembra giusto dare una spiegazione al voto assegnato. Bedlam è uno shoot'em up di grande qualità, lo stato dell'arte in materia di distruzione. Il divertimento è quindi assicurato. Non si tratta però di uno spara-spara puro e semplice, infatti qualche piccolo elemento di diversione come teletrasporti, pulsanti a pressione, ascensori, generatori di barriere laser e bonus vari aggiungono quel tocco in più alla giocabilità, allontanando la noia. Graficamente parlando siamo su standard veramente accettabili, con l'alta risoluzione che rende l'ambiente di gioco molto particolareggiato (schizzi e pozze di sangue, fiamme, schegge, corpi martoriati a iosa). Il sonoro comprende musiche rock ben eseguite ed effetti sbalorditivi (a volume alto, le esplosioni sono qualcosa di molto realistico). Allora perché il voto non ha un bel 9 come prima cifra? Ciò è dovuto a una serie di mancanze che purtroppo non fanno di Bedlam un vero e proprio "must". Prima di tutto i tre RAT che avremo modo di controllare sono precisamente identici, nessuno si differenzia dall'altro per almeno una piccola caratteristica. Inoltre potremo scegliere una sola configurazione delle armi che sarà valida per tutti i mezzi. Ciò porta a una completa assenza di quello che poteva essere il fattore strategico. Non per niente il gioco, come già detto, è un puro shoot'em up, per niente monotono, ma che poteva dare di più sotto l'aspetto della struttura di gioco. E' comunque un buon prodotto che merita la vostra considerazione. Au revoir...



Questi sono gli effetti devastanti di una bomba all'idrogeno...



Ecco i tre RAT tutti insieme appassionatamente.

TEST

ROAD RASH™

Allora, avere una moto è sempre stato il mio sogno, fare a botte e vincere anche; questo è il gioco che fa per me...

A cura di Stefano Gradi

Una volta, quando avevo quattordici anni, vedevo la maggior parte dei miei amici scorrazzare per le vie del mio paese natio con dei bei motorini rumorosi e ultra pompati. Due anni dopo i miei amici si erano stufati dei motorini, sono passati alle prime moto da 125cc. Vi ricordate la Cagiva Mito, l'Honda NSR, l'Aprilia Futura e compagnia bella? Erano il mio sogno, possederne una e lanciarmi a tutta velocità sotto il cavalcavia del "Giesse" era la mia massima aspirazione. Purtroppo sfortuna voleva che alcuni miei amici fossero anche un po' stupidi, molti di loro ebbero incidenti più o meno gravi (in ogni caso senza conseguenze permanenti) e i miei cari genitori ne vennero a conoscenza. A quel punto io rimasi fregato, il regalo di compleanno per i sedici anni tanto desiderato svanì incidente dopo incidente; mio padre e mia madre mi dissero con tanta tranquillità che loro non mi avrebbero mai comprato uno scooter (tanto in voga in questi ultimi anni tra una certa popolazione molto diffusa qui a Cologno...) e tantomeno una moto, se proprio ne avessi voluta una, avrei dovuto comprarla con i miei soldi. Si, con quali, visto che le mie uniche entrate consistevano nelle poche migliaia di lire della paga settimanale e in qualche altra rara donazione in occasione di feste e compleanni? Non appena ho avuto la possibilità di comprarmi un mezzo motorizzato, ho optato per un qualcosa con quattro ruote e un tetto sopra la testa in caso di pioggia; alla fine, alla veneranda età di anni ventuno, sono qui a pigiare i tastini con le lettere avendo ancora la stessa idea fissa in testa...

Meno male che Road Rash può in qualche modo soddisfare la mia voglia di velocità su due ruote e allo stesso tempo posso sfogarmi picchiando qualcuno (ehi, naturalmente solo sul mio monitor, io nel profondo sono totalmente contrario alla violenza).

Road Rash è un gioco di corse motociclistiche nel quale è importantissimo arrivare primi, per farlo potete usare tutti i metodi che volete: spinte, calci e pugni sono all'ordine del giorno, catene, mazze ferrate e tubi d'acciaio sono i metodi indicati per sistemare le cose in modo definitivo.

I compagni di gara che si mostrano così amici e prodighi di consigli quando li incontrate e andate a prendere una birra con loro, sono pronti a buttarvi fuori strada solo per guadagnare una posizione; siete soli in mezzo a una banda di poco di buono, quindi non preoccupatevi di agire di conseguenza.

Le modalità di gioco principali sono tre: Trash, Big Game e Head to Head. Trash è l'equivalente di arcade, si tratta di mettersi a cavalcioni su una

ALTERNATIVA

Cycle Mania (Accolade): Unico titolo che assomigli a Road Rash; solo per il genere, per il resto siamo lontani anni luce.

Full Throttle (Lucasarts): Come un'avventura grafica? Certo, la sezione arcade nella quale dovevate combattere con altri motociclisti era molto simile a questo Road Rash.

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 75Mhz
VIDEO	SVGA 1 MB RAM
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse, joystick, tastiera
NOTE	Raccomandiamo CD ROM 4x, Pentium 120 Mhz
SOFTWARE HOUSE	Electronic Arts

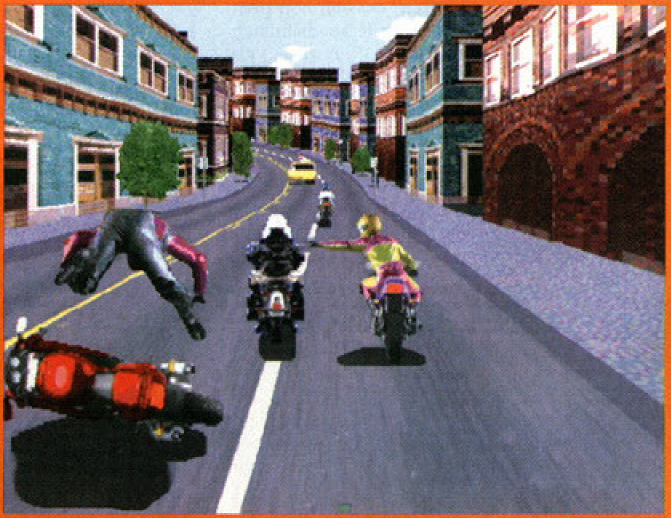
Gioco provato con computer AST



In mezzo a tre, l'unico modo per passare è buttarli a terra con dei pugni.



Sorpasso all'esterno, in piega; sono un maestro!



Uno ha già fatto una brutta fine, l'altro sta per farla!

85

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

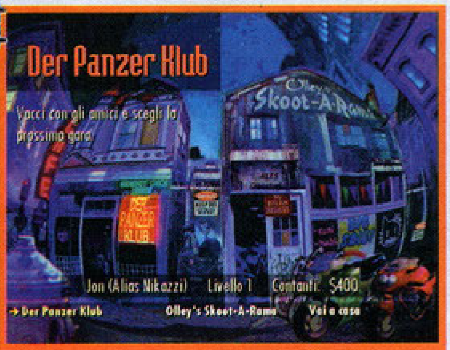
1 2 3 4 5

OPINIONE

Divertente, veramente divertente. Raramente un gioco di questo tipo mi ha coinvolto subito fin dall'inizio, la sua immediatezza è forse il miglior pregio. La grafica è nitida, ben definita e svolge bene il suo lavoro; l'engine sembra essere ben fatto, anche se ogni tanto ci sono strane sovrapposizioni (provate a mandare la moto contro il guard-rail in Sierra Nevada). Nella recensione non vi ho parlato dei numerosi filmati che commenteranno ogni vostra azione, dalla caduta alla vittoria. Complimenti al regista perché sono veramente spettacolari, purtroppo guardandoli a pieno schermo appaiono un po' sgranati. Il sonoro non ha bisogno di commenti, veramente eccezionale!
Il controllo della moto è abbastanza intuitivo anche se non proprio immediato, riuscire ad acquisire sensibilità con il vostro mezzo vi porterà via tempo.

HELP

Allora, dopo averci giocato per una notte intera sono in grado di darvi alcuni preziosi consigli; vediamoli in dettaglio. Al livello 1 non preoccupatevi troppo di menare gli avversari, è meglio imparare bene le piste e sfruttare la maggior velocità della vostra moto. Gli unici che dovete necessariamente far cadere sono i poliziotti. Cercate di accumulare soldi e non spendeteli per cavolate varie quali pezzi di ricambio; appena potete compratevi una bella moto nuova e, credetemi, prendete quella che tiene meglio la strada, non quella più veloce. E' fondamentale, soprattutto con le moto più potenti, affrontare le curve in anticipo, quindi le prime volte che giocate cercate di memorizzarne la sequenza. Il metodo migliore per evitare i colpi degli avversari, consiste nel rallentare un attimo non appena si affiancano, se ridate subito gas (magari usando la nitro) sarete voi ad affiancarvi e a essere in vantaggio per un colpo letale.



I soldi del Nik non sono poi tanti, è meglio che vinca qualche altra gara.



Moto nuova? Nessun problema, basta avere i dindi...

ZOOM IN

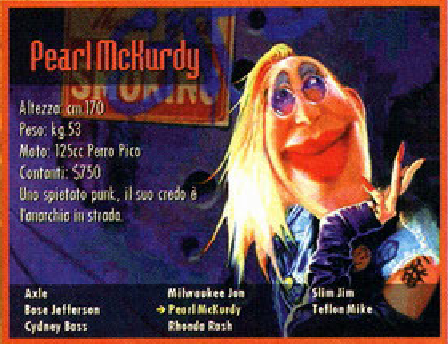
A tutto volume, per le strade del mondo!

Come vi narravo nella recensione, la colonna sonora di Road Rash è veramente di prima qualità. Troviamo ben 14 brani di famosi (almeno negli States) gruppi rock e due videoclip dedicati al modo delle moto. Vediamo in dettaglio quali sono le canzoni presenti sul CD (stranamente non sono tracce audio, i brani sono stati digitalizzati e salvati in un formato a me sconosciuto):

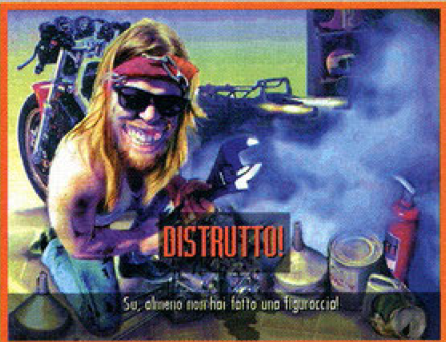
Hammerbox: Trip - Simple Passing
Monster Magnet: Dinosaur Vacume
Paw: Pansy - Jessie - The Bridge
Soundgarden: Rusty Cage - Outshined - Kickstand - Superunknown
Therapy?: Teeth Grinder - Auto Surgery
Swervedriver: Last Train to Satanville - Duel

I videoclip invece sono dedicati a Jessie (Paw) e a Duel (Swervedriver)

moto, scegliere un percorso e iniziare a correre cercando di arrivare entro i primi tre per poter proseguire.
Big Game, Grande Gioco, il gioco completo, il campionato, la stagione, una storia di vita, lo scopo è correre per fare soldi. All'inizio avete una moto appena decente, qualche spicciolo e nulla più, starà a voi accumulare denaro per poterla riparare e, appena possibile, cambiare. Tra una corsa e l'altra potete assaporare le gioie di un vero motociclista, come ubriacarsi di birra nei locali più malfamati, sprecare qualche cent per ascoltare una particolare canzone e raccogliere preziosi consigli dai vostri colleghi (prendeteli sempre con le pinze, alla fine sono quelli contro cui dovrete combattere).
Head to Head è l'opzione che permette di giocare contro avversari umani collegati in rete (otto centauri in tutto), via modem (minimo necessario un 28,8K) o con connessione diretta tramite cavo null-modem.
I tracciati disponibili sono in tutto cinque, possono sembrare pochi, è vero, ma vi assicuro che sono molto lunghi, un po' come quelli con The Need for Speed, gioco per certi versi simile a Road Rash.
Le moto che potrete acquistare sono divise in tre categorie principali: Moto Roditrici (?!?), Moto Sportive e Super Moto. Logicamente una moto di una categoria superiore sarà nettamente più veloce, quello che non sapete è che dalla seconda in poi tutte le due ruote saranno fornite di una specie di turbo-boost alla nitro che può essere usato al massimo dieci volte in ogni gara.
Road Rash è un gioco nativo per Windows 95, questo vuol dire che i possessori del buon vecchio DOS non possono neanche guardare la scatola da lontano, sfrutta le librerie grafiche e sonore DirectX 2 di Microsoft e chiunque di voi abbia una scheda grafica con acceleratore grafico dedicato (per esempio Matrox Mystique o Diamond Stealth 3D 2000) ne trarrà ampio giovamento.
La grafica è naturalmente in alta risoluzione (640x480 pixel), i processori di computer più lenti possono ridurre di molto la grandezza della finestra per guadagnare un pizzico di fluidità in più.
Il sonoro si compone di musiche da urlo (vedi box dedicato qui a fianco) e da effetti sonori che adeguati all'occasione. Ok, scusate, ma si è fatto tardi, devo andare in redazione a consegnare l'articolo; adesso mi infilo il casco, i guanti e accendo la moto... Oops, io non ho ancora una moto!



Che bella tipa, non vedo l'ora di uscirci a cena!



Ho spaccato la moto, mi sono dovuto ritirare dalla gara e 'sti qua mi sfottono anche; ma in che mondo viviamo?

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Due settimane or sono eravamo tutti davanti alla TV ad assistere alla ingloriosa quanto bruciante eliminazione dell'Italia dalla Coppa Davis: ora, ladies and gentlemen, avrete anche voi la possibilità di rendere onore alla patria, aggiudicandovi l'ambito trofeo (seppur a livello multimediale...ma capite o'tennis ? No? E allora, che parlate a fa' ?).

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Ebbene sì, signori... ripensando al modo in cui siamo stati sbattuti fuori dalla Coppa Davis, in occasione della trasferta contro la Francia, c'è proprio di che mangiarsi gli zebedei : dopo il clamoroso vantaggio per 2 a 0 ottenuto grazie ai primi due singolari, è stata un'agonia vedersi strapazzare in quel modo nelle tre partite successive. Passi pure che a Nargiso sia capitata una giornata nera nel doppio, ma quando l'arbitro "ha visto fuori" il punto di Gaudenzi che ci avrebbe almeno rimesso in gara nella partita decisiva, allora lì ho capito che "non dovevamo" passare il turno, a spese dei padroni di casa...va bè, c'est la vie! (passerà comunque alla storia il modo in cui capitan Panatta - in un momento di ormai palpabile tensione - ha "manifestato il suo disappunto" nei confronti del giudice di sedia...ancora un po' e gli ribaltava lo sgabello! Mitico!).

Comunque, lasciamoci alle spalle le amarezze sportive e passiamo alle cose serie.

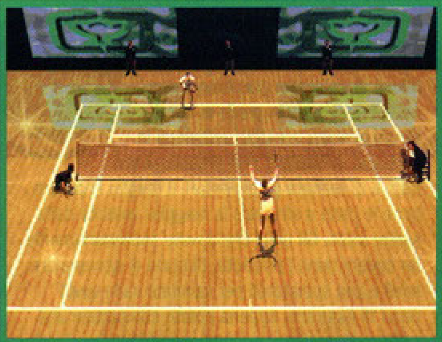
Come ormai anche una pallina da tennis avrà capito, la Telstar ha deciso di buttarsi nel campo delle simulazioni sportive, proponendoci una nuova versione computerizzata del gioco preferito dagli amanti della racchetta. Con Complete Davis Cup Tennis, potrete contendere ad altre quindici nazioni il prestigioso trofeo, nonché misurarvi in una delle altre competizioni disponibili (anche perché, in assenza di queste ultime, credo che in poco più di due ore avreste riposto la verde confezione cartonata sulla mensola della vostra camera, abbandonandola all'oblio): per una descrizione esauriente sulle diverse possibilità, vi rimando ad uno dei box qui in giro.

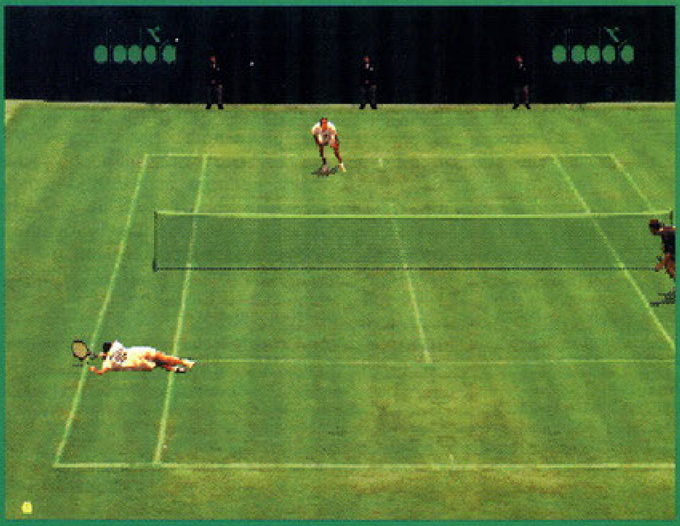
Passiamo ora invece ad un'analisi puramente tecnica (visto che penso sia superfluo spiegare in cosa consiste il gioco o quale sia il vostro scopo...almeno spero).

CDCT sfrutta la tipica visuale in stile TV: vedrete così il tennista che gioca dalla parte della "telecamera" di spalle, mentre l'altro verrà inquadrato frontalmente; per la realizzazione del prodotto è stato fatto abbondante uso di grafica digitalizzata, sia per quanto riguarda giocatori ed arbitri, che per alcuni particolari dei fondali e delle superfici di gioco. Questo vuol dire, dunque, che l'impatto grafico è davvero notevole e la varietà di movimenti che i personaggi possono effettuare è molto ampia e spesso spettacolarmente realistica. Anche il sonoro è davvero ben fatto, e quindi - oltre all'ormai canonica voce dell'arbitro - avrete per esempio la possibilità di udire la folla che vi incita o una donna che vi urla di sbrigarvi quando perderete tempo durante la fase di servizio.

Ci troviamo dunque di fronte al gioco di tennis definitivo? Naaah! Ad un'analisi appena più approfondita, saltano subito all'occhio alcune pecche, purtroppo non indifferenti . La cosa più grave è senza dubbio la gestione della collisione tra la pallina e la racchetta o i fondali: è veramente indisponente che il giocatore riesca a colpire la piccola sfera pelosa, quando essa l'ha invece abbondantemente e palesemente superato o che ci si trovi lateralmente troppo lontani, ed invece si riesca inspiegabilmente a respingere la


Ed ecco uno dei momenti più spettacolari della partita: il giocatore sta rischiando la propria vita, tuffandosi per non perdere il punto (notate che la pallina è verde


La pulzella esulta al cielo per essere riuscita a strapparmi un game...mah, c'è gente che si accontenta per poco!


I casi sono due : o il mio avversario è morto, o sta piangendo per non essere riuscito a prendere in tuffo il mio passante.



I giocatori guardano allibiti quello che, più che un raccattapalle, sembra uno zulù impegnato in una danza tribale o un orangotango.

TEST

HELP

Dal Menu Principale potrete scegliere tra diverse modalità di gioco. Vediamole una ad una:

Partita veloce: pronti, via ! Questa opzione vi permetterà di disputare un incontro, senza dover specificare nessuna variabile: avversario, superficie di gioco e tipo di partita verranno infatti scelti casualmente dal computer.

Incontro singolo: anche in questo caso di tratta di giocare una partita secca (però...perspicace!), con l'unica differenza che stavolta i diversi parametri li dovrete specificare voi.

Campionato: si tratta di un torneo in cui dovrete affrontare a scelta o gli altri 31 giocatori o le 15 nazioni di cui essi fanno parte.

Coppa Davis: ecco la simulazione vera e propria del trofeo che da il titolo al gioco, con tanto di regolamento (4 singolari incrociati ed un doppio) e formazione del calendario ufficiali.

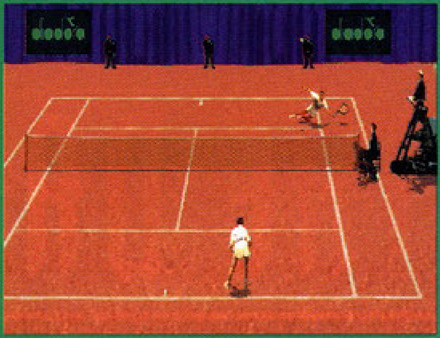
Winner Stays On: strano torneo in cui dovrete affrontare dai 3 ai 12 avversari, ed in cui continua a giocare solo chi vince.

Allenamento: abbastanza autoesplicativo, direi (e consigliato a tutti per prendere confidenza con il gioco).

ALTERNATIVA

Advantage Tennis: dalla Infogrames, quello che secondo me è ancora il campione di categoria. Grafica poligonale e tutti i tornei del circuito ATP.

International Tennis Open: Questa volta grafica bitmap e una minore scelta tra i tornei a cui iscriversi, ma comunque un gran bel titolo.



Ed ecco che, mentre la fanciulla crede di aver già chiuso il punto, il suo avversario riesce a compiere il miracolo.





(Sopra) Ecco un immagine tratta da un doppio misto. (Sotto) La schermata di selezione dei giocatori.

SPECS

Gioco provato con computer AST

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: 486 DX2 66Mhz

VIDEO: SVGA (Vesa compatibile)

AUDIO: Sound Blaster o compatibili

CONTROLLI: tastiera, joystick, joypad Gravis

SOFTWARE HOUSE: TELSTAR Electronic Studios

OPINIONE

70

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

...eppure le premesse per un bel gioco c'erano tutte. A parte le carenze relative alla gestione della pallina, altri grossi difetti non ce ne sono. Si potrebbe dire che il limitare il gioco alla sola Coppa Davis sia forse un po' troppo restrittivo e non offra grandi alternative, rendendo tutto probabilmente noioso in poco tempo, ma per i più esigenti ci sono sempre i due tornei ed il single match. Oppure si potrebbe affermare che la mancanza di nomi e volti di giocatori reali renda il tutto poco credibile ed impedisca al giocatore di immedesimarsi fino in fondo nell'azione, ma anche in questo caso si punterebbe il dito nella direzione sbagliata. Quello che impedisce a Complete Davis Cup Tennis di sfondare nel suo campo è proprio la poca attenzione che i programmatori hanno riposto nello sviluppare il fattore giocabilità: curando un po' di più l'interazione tra i diversi elementi della grafica e magari aggiungendo qualche frame in più ai movimenti dei giocatori, questo prodotto avrebbe avuto tutte le carte in regola per diventare almeno un buon titolo. Purtroppo non migliorano la situazione alcune chicche, come per esempio il poter variare il colore della pallina o le esclamazioni di gioia o rabbia dei giocatori. E' un vero peccato!
Che dire...provaci ancora Telstar.

palla, sfidando le leggi della fisica. Anche le interazioni tra la palla e la rete sono spesso e volentieri imprecise ed approssimate: capita infatti non di rado che la sfera passi attraverso il net o "rimbalzi" sul nastro assumendo traiettorie assai improbabili. Per una simulazione tennistica, questi due punti bastano già a minare in modo preoccupante l'appetibilità per il titolo, ma se volete un giudizio finale e la mia personale opinione, correte a leggervi il box del commento.

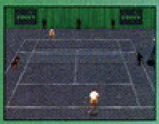
ZOOM IN

A ciascuno il suo regno

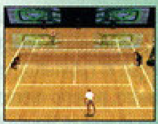
Ecco qua le quattro superfici su cui dovrete affrontare i vostri avversari:



Clay (Terra battuta): Superficie cara agli amanti del Foro Italico; potrete giocare sulla terra in Italia, Stati Uniti, India e Ungheria.



Hard (Cemento): I giocatori meno pazienti e tattici, potranno esibirsi sull'asfalto in Austria, Svizzera, Belgio e Sud Africa.



Indoor (Al coperto): Per i campioni più cagionevoli di salute, c'è invece la possibilità di giocare al calduccio di un confortevole palazzetto e sul parquet (?!?...mah!) di Germania, Olanda, Danimarca e Russia.



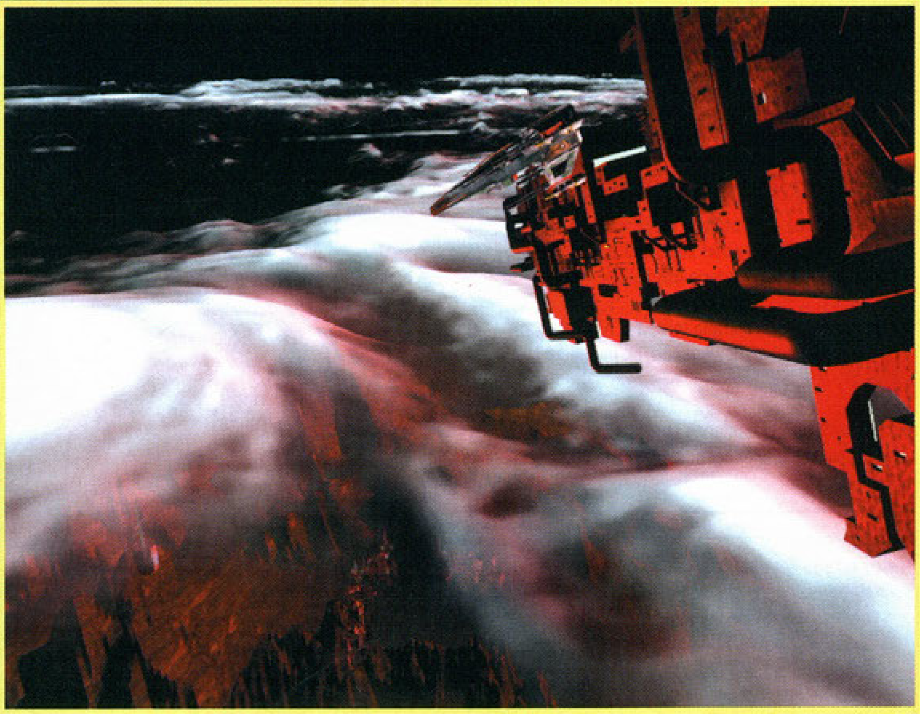
Grass (Erba): E per finire, non poteva mancare la mitica superficie erbosa in perfetto stile Wimbledon di Gran Bretagna, Svezia (come faccia l'erba a crescere qui, è un mistero!), Messico e Francia.

PRIVATEER 2
THE DARKENING

Quando scende il buio e le tenbre avvolgono questo piccolo nostro mondo solo la musica ti può salvare, se poi avete anche una bella astronave corazzata allora siete proprio in una "bote de fero".

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

Chi di voi ha dato un'occhiata all'editoriale di questo mese saprà già che SMAU è stata la rovina di questo numero: qualsiasi errore ci sia dentro PC Game Parade di Novembre è da attribuirsi proprio a questa bellissima, ma distruttiva, manifestazione. Questa recensione sarebbe dovuta comparire sul numero di Natale, ma visto che la Electronic Arts è stata così gentile da inviarmi il gioco "solo" tre giorni dopo la chiusura ho pensato che forse una recensioncina la si poteva anche fare.
Tutti voi conosceranno sicuramente Chris Roberts, eminenza grigia dietro alla saga di Wing Commander. Bene, sappiate che The Darkening, seguito di Privateer, è stato supervisionato dal fratellino di Chris, Erin e, effettivamente, il tocco della famiglia Roberts si vede.
Comunque parliamo del gioco vero e proprio in quanto, mai come oggi, sono di frettissima (un po' perché Lele deve impaginare questo articolo al più presto, un po' perché ho fame e gli altri sono tutti a pranzo!).
Comunque, voi siete un tipo come tanti altri, ma con qualcosa in più che non vi rivelerò nel corso di questo articolo (anche perché se no vi



Che poesia, guardate un po le nuvole, no dico, sono o non sono "spazio"?



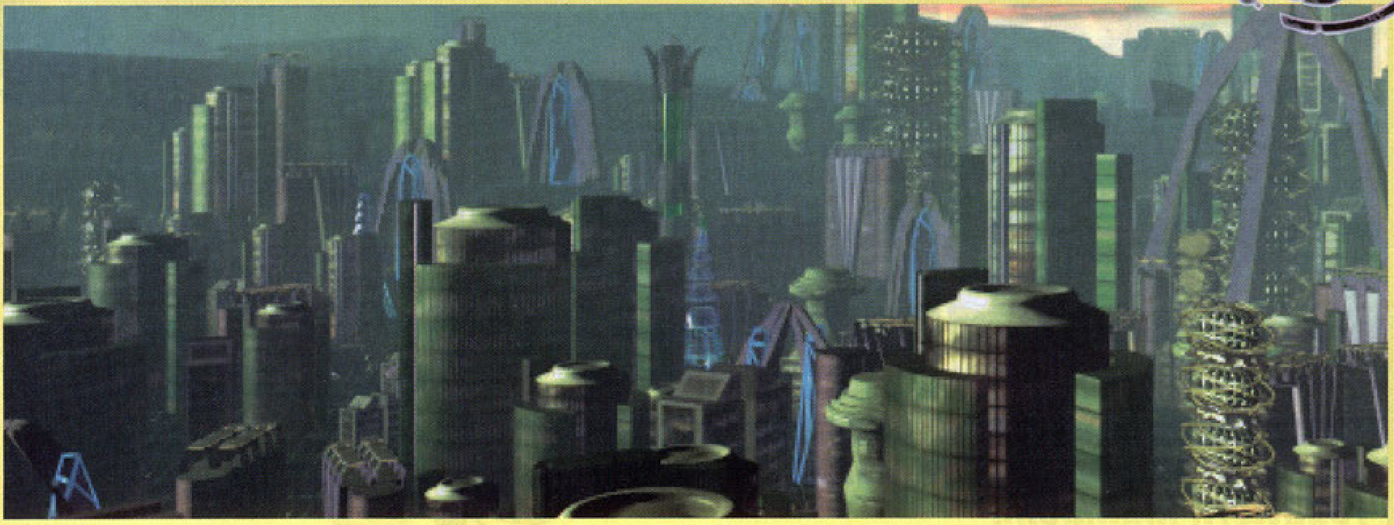
Ecco, dovremmo vedere, questo Wingman sembra essere in gamba, che facciamo, lo "affittiamo" o no?

Gli studi dello Zio Pino

ZOOM IN

Come avrete già letto da qualche altra parte (probabilmente anche in questa recensione, ma soprattutto nelle numerose anteprime & preview che vi abbiamo propinato) Privateer 2: The Darkening è stato girato negli enormi Pinewood Studios della vecchia Inghilterra. "E allora?" starete già pensando voi: beh, se quanto vi ho appena detto non vi fa brillare la lampadina, ora ci penso io ad accendere la luce. I Pinewood sono gli studi cinematografici più grossi di tutta la terra bretone: la loro popolarità, innovazione, equipaggiamento, modernità ed impiantistica sono così all'avanguardia da avere reso inoperativi tutti quanti gli altri studi esistenti nel Regno Unito. Dovete infatti sapere che moltissimi dei più celebri film (anche quelli riconosciuti come capolavori hollywoodiani D.O.C.) prodotti nell'ultimo ventennio hanno visto la luce proprio qua: Alien 3 di David Fincher ne è solo un esempio (Fincher scelse i Pinewood poiché voleva avere in dotazione un luogo facilmente accessibile dove le scenografie potevano essere montate, smontante e rimontate in pochissimo tempo, pulendole usando una comunissima secchiata d'acqua di rubinetto), ma non solo. Anche il recentissimo Mission: Impossible con Tom Cruise è stato creato qua dentro, proprio mentre si produceva The Darkening. E Superman dove vogliamo metterlo? Vi ricordate le sequenze di volo di Reeve? Beh, i Pinewood erano gli unici studi che vantavano un edificio abbastanza lungo per poterle girare. Pensate che Privateer 2 ha richiesto ben quattro studi cinematografici per essere completato e se vi state chiedendo quali, beh, io vi dico che il recente 007 Golden Eye non è stato potuto essere girato qui perché i 7 studi dedicati a questa celebre saga cinematografica erano già tutti occupati: quattro dedicati all'Electronic Arts e gli altri tre usati per Missione Impossible. E scusate! Insomma, per girare The Darkening sono state utilizzate una quantità impressionante di risorse economiche e tecnologiche al fine di creare non solo un gioco, ma anche un film così interattivo da lasciare la tacca sui joypad di ogni videogiocatore che si rispetti!

Zolthar



Ecco una delle bellissime locazioni che potrete visitare

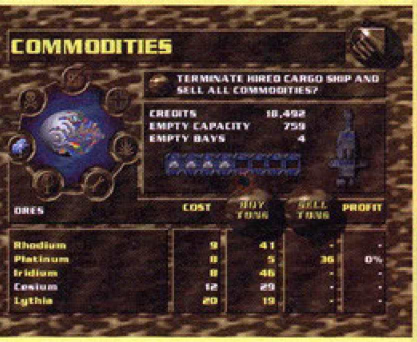
toglierei il gusto della sorpresa); siete sulla vostra bella navicella che precipita sulla superficie del pianeta X (non mi ricordo il nome, ma comunque non importa più di tanto; nel gioco abbiamo qualcosa come 150 missioni da portare a termine, chissenefrega del nome del pianeta, sbaglio?). Fatalità, vi salvate e, sfiga, perdete la memoria. Dovete ricostruirvi una vita da zero, solo che non avete più i genitori (e se li avete non vi ricordate nemmeno che faccia hanno), non potete ricominciare ad andare a scuola (siete troppo grandi e oltretutto non sapete nemmeno quale sia il vostro pianeta di origine). Insomma, la fortuna è dalla vostra! Lasciando perdere eventuali disquisizioni sul cast, sull'investimento ('sti grossi 5'000'000 di dollari) e su tutti quegli elementi di contorno che trovate ampiamente descritti nei box aggiuntivi del buon Zolthar, parliamo del gioco vero e proprio, dell'enfasi, del funzionamento di questo prodotti che, come sempre più spesso accade, è una vera e propria opera d'arte. Avete presente Elite? Il primo Privateer voleva essere una versione "turbo" del bacatis-

ZOOM IN

B-Render: Chessarammai?!?

Forse molti di voi si saranno chiesti come mai la grafica di TD è così dettagliata. Beh, il merito è del B-Render: questo ritrovato della tecnologia moderna consiste in un avanzatissimo engine grafico capace di fare letteralmente i miracoli: ora vi spiego come. Come succede nella stragrande maggioranza dei giochi dell'ultima generazione, tutti gli sprite vengono prima ricavati da un editor simile all'AutoCad (che ne delinea lo scheletro/intelaiatura); dopodiché vengono ricoperti da textures varie ed animati in un determinato campo d'azione. Generalmente si preferisce fare il tutto con un unico programma, in modo da non creare incompatibilità con i vari formati di output che sarebbero generati da prodotti differenti, ma è comunque difficile utilizzare una sola utility per fare tutto. Senza nemmeno considerare poi le esigenze hardware necessarie per creare e/o modificare in tempo reale anche la più piccola animazione. Beh, ora immaginate un programma capace di editare un qualunque tipo di oggetto immaginabile, ricoprirlo di textures tridimensionali renderizzate e stratificate, capace di smussarne gli angoli in qualunque situazione luminosa, proiettare una qualunque immagine all'interno di un campo visibile customizzabile a piacimento estraendone poi una sequenza animata fluida nonché ottimamente definita (con tasso di fps tranquillamente definibile a priori) e in pratica avrete ottenuto l'esoscheletro (sì, solo quello!) di quanto può fare il B-Render. Il bello poi è che non necessita di macchine "ninja inside" per girare (certo, si parla comunque di work station dal prezzo galattico, ovviamente) perché il codice sorgente è stato migliorato di continuo, fino a rendere i processi più complessi rapidi, facili e veloci. Tutti i pianeti, i vascelli, i caccia stellari che vedrete in Privateer 2 sono stati ricavati da questo engine: osservate attentamente le foto, quindi traetene le dovute conclusioni. Se però voleste proprio un esempio tangibile di altri prodotti estrapolati da questo potente motore, beh, giocatevi FX Fighter (appro: nel prossimo numero dovremmo propinarvi il seguito di questo titolone!): cosa ne dite delle animazioni, delle espressioni dei personaggi e generalmente dell'aspetto grafico !?!

Zolthar



Allora, cosa compriamo oggi?

HELP

Ricapitoliamo: vi siete svegliati in una clinica, vi hanno detto che sarà difficile recuperare la memoria e avete giusto giusto quattro spiccioli in tasca.
Cosa mai potrete fare, se non comprare il modello più economico (praticamente uno strano incrocio tra un vascello spaziale ed una Simca) armato con due spara turaccioli e lanciarsi nello spazio siderale alla ricerca di facili guadagni? Una volta in viaggio potete tirare giù qualche ricercato (non vi preoccupate, ne troverete a decine) per intascare una piccola taglia (di solito si aggira intorno ai 50 crediti), ma fate attenzione a non mettervi contro una navettona armata fino ai denti (le conseguenze le potete immaginare...).
Dirigetevi verso un qualsiasi pianeta e... semplicemente continuate così finche qualcuno non vi proporrà un bel contrattino... A proposito, non dimenticate di comprare anche le armi quando comprate il vascello: trovarsi nello spazio senza armi è decisamente "spiacevole".

ALTERNATIVA

WING COMMANDER 4 (Origin):
Quarto titolo di una saga ormai terminata (almeno così sembra), è molto più orientato verso la simulazione militare che non sul commercio.

ELITE 2 (GAMETEK):
Capolavoro di David Braven non spettacolare quanto The Darkening, ottimo se non fosse stato pieni di bachi.

TEST



La fase di atterraggio su un pianeta; precalcolata certo, assolutamente non interattiva, però 'n fracco bella...



1,2,3 casino! Stavamo parlando di frenesia nella recensione no?

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 66
VIDEO	SVGA (vesa compatibile)
AUDIO	Tutte le schede più diffuse
CONTROLLI	Mouse/Joystick
NOTE	Non funziona sotto Windows 95
SOFTWARE HOUSE	ORIGIN

Gioco provato con computer AST

ZOOM IN

Attori, protagonisti, comparse, redattori, maniaci...

Clive Owen
E' il protagonista di The Darkening, ovvero siete proprio voi. Beh, è inutile dirvi che è l'eroe della situazione, ma forse non tutti lo conoscono come attore professionista: Clive Owen (questo il suo nome reale) ha infatti già partecipato ad una nota serie televisiva inglese qualche annetto fa mentre tutt'ora sta lavorando a una serie poliziesca. Insomma, inutile dirvi che ci sa fare: sarebbe solo fiato sprecato!

Mathilda May
E' l'eroina del gioco, o più semplicemente la vostra amata. Farete di tutto per conquistare il suo cuore, ma l'impresa non sarà affatto facile. Trattatela bene e vi sarà fedele per sempre! Se il nome non vi dice nulla forse la ricorderete per aver partecipato al film "La teta y la luna" (evvai!), o magari rammenterete qualche suo, ehm, particolare.

John Hurt
Beh, è semplicemente il barman, ma sa tante di quelle cose che vi tornerà sempre utile, credetemi. Dal vivo è proprio lui: John Hurt. Come chi e'?!? Avete mai visto Alien? Vi ricordate il primo terrestre del Nostromo a entrare, ehm, in "contatto" con l'alieno? Naturalmente John non ha partecipato solamente a quel film: Rob Roy, The Elephant Man o The Storyteller sono solo alcune altre sue pellicole. E scusate!

David McCallum
Sarà un vostro buon amico nonché alleato. Vi tornerà parecchio utile, soprattutto durante le fasi di combattimento quando il sedile della vostra navicella sarà tanto caldo da graticolarvi il didietro. David è un volto piuttosto nuovo nel cinema mondiale. Ha già recitato in alcune pellicole, ma quasi tutti B-movie. Ora è stato contattato dalla Origin per iniziare una nuova vita...

Brian Blessed
Attenzione a questo ominide perché anche se non sembra, è proprio un cattivo coi controfiocchi (per non dire altro...): la sua barba non nasconde saggezza, ma solo perfidia. Non dategli mai le spalle: potreste pentirvene. Nella realtà quotidiana è Brian Blessed: sì, proprio il Little John di Robin Hood King of Thieves. Ma non solo: ha infatti girato anche Flash Gordon, Molto rumore per nulla e altro, altro ancora...

Jurgen Prochnow
Non è solo il cattivone di turno, ma è proprio la bestia che dovrete massacrare se ci tenete ala vostra pellaccia (nel vero senso della parola. Osservate le sue pellicce se ne avete il tempo...). Ha sempre sostenuto ruoli cattivi, soprattutto nel cinema. Infatti sia in Dune che in Beverly Hills Cop 2 (ma anche in Killing Cars) il suo volto ha rappresentato i più cattivi sentimenti umani. Perché mai in The Darkening avrebbe dovuto cambiare?!?

Cristopher Walken
Un uomo, un mito. Nella realtà ovviamente: ha fatto più film lui di Paolo Villaggio e Renato Pozzetto messi insieme. Per di più tutti film di qualità e se mi dite che non sapete nemmeno chi è, beh, non ci credo. Vi menziono solamente il suo ultimo lavoro: Pulp Fiction. Allora, adesso va un po' meglio?!? In The Darkening rappresenta ciò che gli riesce meglio: il cattivo doppiogiochista. Non dategli mai troppa fiducia...

David Warner
Uno dei tanti seguaci del megacattivone di turno. Anche quest'uomo (beh, uomo, insomma...) vi darà un frego di filo da torcere, tanto quanto basterebbe per fare un maglione di lana ad una squadra di football americano. Quando lo incontrerete, fategli male! Nella vita reale è David Warner: non è famosissimo, ma anche lui è comparso in note pellicole di successo, sebbene solamente in ruoli molto secondari.

Zolthar



Come potete vedere l'HUD non è niente male, non da fastidio, è molto futuristico. Che dire di più?



Le texture non sono assolutamente niente male

smo prodotto della Gametek, ma a causa di alcuni problemi non riusciva a essere altrettanto vasto e bello come avrebbe voluto. D'altra parte se pensiamo a un simulatore di combattimento spaziale non può che venire in mente X-Wing (almeno per ciò che riguarda la frenesia dei combattimenti) ed ecco che al signor Origin viene in mente di prendere due piccioni con una fava: creare un simulatore spaziale che potesse fare concorrenza ad Elite, sviluppare qualcosa che contrastasse X-Wing e fare in definitiva tanti soldini non badando agli



Siiiiiiiiiiiiiiiiiiii, a raso, a pelo dell'astronave nemica giusto per fare una pernacchia al pilota.



In questi casi penso se decidere di fare il giornalista abbia poi avuto effettivamente un senso o no...

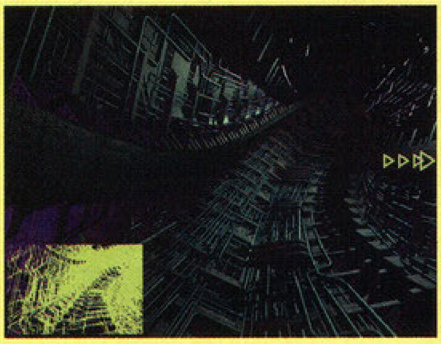


Una delle visuali esterne giusto per dimostrarvi che quando vi dico che il gioco è frenetico, beh, lo è veramente.



L'effetto di lens flare durante una fase di volo, solo su PC Game Parade, solo per voi (didascalia cretina, ma non sapevo cos'altro scrivere!).

investimenti del caso (e lo sappiamo ormai tutti che quando la Origin decide di fare una cosa difficilmente desiste).
Dentro uno squallido bar cominciamo a cercare traccia del nostro passato, parliamo con il barista che ci da qualche dritta e poi ci dirigiamo al "centro commerciale"; dobbiamo comprarci almeno un mezzo di trasporto con il quale spostarci da un pianeta all'altro. Ogni pianeta possiede diverse locazioni da visitare e sin dalla nostra prima escursione nello spazio potremo decidere se seguire il "plot" principale o, alla Elite, andarsene in giro facendo il cacciatore di taglie e trasportando occasionalmente merce più o meno legale (tra cui anche "pleasure androids", praticamente le venditrici di sesso del futuro). Lo schema di gioco quindi diciamo che non è cambiato più di tanto: pianeta/base spaziale- chiacchierata- scelta delle missione- volo con combattimento annesso- atterraggio- scene d'intermezzo varie. Il sistema di controllo è grossomodo lo stesso, solo che al posto della tastiera dovrete per forza usare il joystick o il mouse. Le astronavi disponibili sono circa una quindicina, ma questa volta il cockpit non c'è; o meglio, c'è ma non si vede, o meglio: accontentatevi di un HUD! Ma che HUD. Come potrete constatare da soli dalle foto sparse per queste pagine l'assenza di un cockpit vero e proprio non si sente in quanto tutte le informazioni sono presenti a video senza rompere le scatole durante i combattimenti. Una volta arrivati su un pianeta potrete ammirare l'interfaccia del computer (il vecchio PAD è rimasto, ma ha subito inevitabili migliorie sia dal punto di vista grafico che per le modalità d'impiego) da dove potrete acquisire informazioni su ciò che accade nello spazio, affittare navi da trasporto o personale da impiegare nelle varie missioni, comprare merce più o meno legale da vendere in altri posti, ottenere informazioni su personale, compagnie, gerarchie di pirati e tutto quello che gravita intorno a questo universo creato, ancora una volta, dalla Origin.



Oltre questa pista d'atterraggio ci attende un gran bel problema. Ricordate: combattere non è tutto.

Privateer 2 Vs Il resto del mondo

ZOOM IN

The Darkening vanta tante, ma tante di quelle cose da poter fare rabbrividire tutti i giochi di questo genere. Il paragone più immediato va fatto con X-Wing: le simulazioni di guerra spaziale in Privateer 2 saranno di gran lunga molto più accurate sotto ogni punto di vista, da quello grafico soprattutto. Senza nemmeno parlare del fatto che le missioni presenti in The Darkening sono circa 150, ovvero quasi cento in più del capolavoro LucasArts. L'engine è più veloce di quello già incontrato in Frontier - Elite (avete letto il box sul B-Render?!?) e lo splendore spettacolare dei filmati Full Motion è addirittura più curato di quelli riscontrati in Wing Commander IV. Sempre rispetto a quest'ultimo abbiamo dei combattimenti molto più cattivi, mai facili da superare e rispetto al primo Privateer c'è da dire che l'interazione commerciale è stata notevolmente amplificata, tanto da avere un intero universo a disposizione per fare proprio i vostri comodi e guadagnare come più vi aggrada. Insomma, Darkening supera tutti i suoi rivali: ora non vi resta che leggere il box dell'opinione!

Zolthar

OPINIONE

93

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Stupendo, eccezionale, poliedrico e soprattutto veloce. Mi secca ripetermi ogni volta che recensisco un prodotto della Origin, ma anche con questo titolo la software di Lord British ha fatto davvero i miracoli. Partiamo con il dire che l'engine di gioco è qualcosa di eccezionale: lens flare, alta risoluzione, fonti di luce, texture dettagliatissime, esplosioni realistiche e tutto quant'altro potrebbe far urlare al miracolo. Ma non finisce qui: l'atmosfera, la possibilità di poter fare quello che si vuole è ottimamente implementata e ha infuso nel mio ego la stessa sensazione che ho provato giocando a Daggerfall. Alcuni giocatori più "vecchi" potrebbero trovare questa eccessiva libertà forse un po' troppo dispersiva ma, come già detto nella recensione, è anche possibile seguire una trama ben delineata lasciando perdere tutto il resto. Dal punto di vista del sonoro ho trovato un po' scocciante il fatto che non esistano sottotitoli in inglese durante le scene d'intermezzo. E' prevista la localizzazione probabilmente, ma questo si traduce con l'impossibilità di apprezzare uno storyboard davvero eccellente da parte dei non aglofili. La giocabilità è grande, siamo vicinissimi alla frenesia di X-Wing. Le miliardate di armi e dispositivi che potrete montare sono veramente tanti, e così per i pianeti da visitare e le scene da intermezzo che potrete godervi durante il gioco.
Mi ha lasciato un attimino perplesso il fatto che un prodotto di tale caratura non sia per niente compatibile con Windows 95, o almeno così sembra visto che in redazione non siamo stati capaci di farlo partire...
A parte questo ci troviamo di fronte a un qualcosa di veramente grosso, in tutti i sensi (tranne che per l'ingombro "fisico" del supporto che questa volta, stranamente, è di soli tre CD). Da comprare perché, ora come ora, è in assoluto il miglior simulatore spaziale disponibile...

MINISTRY OF GAME

Salve a tutti, siete pronti per mettere una bella scritta "THE END" sui videogiochi che più vi fanno disperare? Bene allora come ogni mese eccovi le risposte ai problemi che voi stessi mi avete fatto avere tramite i vostri fax e le vostre lettere!!! Ricordate che in questa rubrica i protagonisti siete voi, quindi continuate a farci pervenire materiale perché il BDM ha constatato da un paio di mesi che una pagina è poco e probabilmente sin dal mese prossimo avrò più spazio per rispondere.

A cura di Tazio Basiglio

SCREAMER

Caro Tazio,

Mi chiamo Rossetti Paolo e ti scrivo da Reggio Calabria, ho comprato qualche mese fa il gioco made in Italy SCREAMER della ex Graffiti, ora Milestone, ho giocato parecchio, però non sono mai riuscito a vincere abbastanza gare per avere la tanto attesa vettura BULLET e di conseguenza non ho nemmeno accesso a tutti i percorsi del gioco. Esistono dei cheat codes, trainers, savegames o qualsiasi cosa che possa aiutarmi ? Spero di non chiederti troppo e soprattutto di non incasinarti! Ciao!.

Carissimo Paolo, non ti preoccupare, per incasinarmi ci vuole ben altro!!! Eccoti qui un po' di cheat codes che ti aiuteranno ad essere il pilota più spericolato, nonché, veloce dei circuiti di SCREAMER!!!!!!

Screamer Cheat Codes :

VTELO	*Da accesso a tutti i percorsi normali.*
INVER	*Da accesso a tutti i percorsi compresi quelli da percorrere al contrario.*
TAZOR	*Vi da la Famosa BULLET (dovresti essere contento).*
ABURN	*Questo è molto divertente: vi permette di gareggiare contro altre BULLET.*
CLOCK	*Disabilita il Timer per giro.*
UPDOW	*Mette lo schermo sotto sopra (da provare!!!!!!).*
MIRRO	*Attiva il Mirror Mode.*
MONTY	*Cambia gli ostacoli.*
JOINT	*Cambia gli ostacoli (nessun commento sulla scelta della parola cheat).*

Dovresti averne abbastanza per ora ... arrivederci alla prossima volta!!! Ciao!

BERMUDA SYNDROME

Ciao Tazio,

Mi chiamo Matteo Maffeo, ti scrivo da Castel di Sangro. Sono ormai due mesi che ho acquistato il gioco Bermuda Syndrome, e purtroppo ho rinunciato a giocarci da alcune settimane in quanto sono bloccato in uno dei vari sotterranei del gioco. Siccome i prezzi dei giochi non sono molto "popolari", mi spiace di avere un gioco fermo a prendere la polvere e quindi ti chiedo aiuto!. Sono bloccato, precisamente nel sotterraneo dove c'è il ragno viola appeso alla ragnatela sul soffitto, ogni volta che provo a scendere, lui mi prende e mi uccide... che fare? Ti prego AIUTAMI!!!

Carissimo Matteo, innanzitutto concordo con te che i prezzi dei videogames, al giorno d'oggi non sono assolutamente "popolari" specialmente per gli studenti, ma oltretutto a volte dietro ad un prezzo alquanto esoso, si rischia di incorrere in fregature non indifferenti: vedi "Cat Fight" o "G.O.R.G.". Bene, dopo questa piccola premessa veniamo al gioco: Bermuda Syndrome, forse uno dei più bei giochi avventura/arcade che abbia mai giocato... Dunque evitare il ragno non è molto difficile, è solo una questione di velocità: basta saltare al piano inferiore, correre verso il muro e salire, non appena il ragno va a sbattere, saltare sulla piattaforma a sinistra, e il gioco è fatto. A questo punto salta dall'altra parte (a destra) e sali al piano superiore dal quale sarà a tua discrezione decidere se eliminare a fucilate il ragno oppure proseguire a destra alla schermata successiva!. Ok, spero di esserti stato utile, anche se devo dirti che se già hai problemi qui è facile che rivedrò altre tue lettere piombare in redazione.

SIM CITY 2000

Ciao Tazio

Siamo Tiziana ed Elisa Ferraro, ti scriviamo da Barletta. Abbiamo appena comprato un personal computer Pentium 150, sul quale c'erano già installati dei giochi . Uno di questi è Sim City 2000 che piace parecchio ad entrambe, anche se stiamo faticando come delle disgraziate per ottenere delle città decenti. Esiste qualche scorciatoia? qualche cheat? Se esistono fatecelo sapere, Grazie.

Se sono contento quando mi scrive una ragazza, figuriamoci quando sono addirittura due!!! Bene, Sim City 2000, devo ammettere che per trovare qualcosa inerente questo gioco ho avuto qualche difficoltà, però alla fine sono riuscito a trovare qualcosa: digitate i codici che seguono mentre state giocando.

Codici per tutte le versioni del gioco :

CASS	*VI AUMENTA IL DENARO*
FUND	*VI AUMENTA IL "BOND" DEL 25 PER CENTO*
JOKE	*FA APPARIRE UNA BARZELLETTA*

Codici per la versione per Windows 3.1 :

BUDDAMUS	*VI AUMENTA I SOLDI, LE RICERCHE E TUTTE LE INVENZIONI*
GILMARTIN	*CREA UNA BASE MILITARE*
MRSOLEARY	*CREA UN FUOCO*
OIVAIZMIR	*METTERA' IN FUNZIONE UN MENU PER IL DEBUG*

Il codice che segue funziona solo per la versione Macintosh del gioco:

PORNTIPSGUZZARDO	*AUMENTA I SOLDI E LE RICERCHE*

Questi invece sono i codici per la versione del gioco sotto Windows 95:

IMACHEAT	*AUMENTA I SOLDI E LE RICERCHE*
PRISCILLA	*ATTIVA UN MENU DI DEBUG*

Bene ragazze spero di essere stato soddisfacente...alla prossima partita!!! CIAO!

MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR LEGACY

Ciao "Ministry of Games",

Tanto per cominciare complimenti per la rivista e per il CD, inoltre un grazie a chi ha fatto abbassare il prezzo (prego! NdBDM) cosicché quantomeno avendo un prezzo elevato i videogiochi, possiamo almeno acquistare qualche rivista con un po' di demo ad un prezzo accettabile, avendo così la possibilità di evitare spiacevoli sorprese dopo 150.000 di spesa... Beh veniamo al gioco sul quale ti chiedo aiuto: in "Mech Warrior 2 the ghost bear legacy" ho giocato varie missioni, ma ora sono proprio bloccato, potrei sapere se esistono dei cheat codes o qualche trucco per aiutarmi a finire le missioni ?

Alessandro Macchieraldo, Bologna

Ciao Alessandro, grazie per tutti i tuoi complimenti alla nostra rivista, sono pienamente d'accordo con te per tutto ciò che hai detto a riguardo dei prezzi dei videogames e per quanto riguarda la possibilità di visionare le demo. Ebbene sì, esistono dei cheat codes per "Mech Warrior 2: Ghost bear egacy" e io li ho trovati per te!

Cheat codes:

Tenendo premuto control, alt e shift scrivi :

CLARK	*per avere la vista a raggi x (non aspettarti donne nude)*
KENT	*per attivare l'invulnerabilità*

EPILOGO

Bene ragazzi, tutte le cose belle solitamente durano poco, quindi come da copione anche questo mese vi devo salutare. Un arrivederci a tutti sul prossimo numero!!!

P.S.: E' inutile chiedere che alle proprie lettere vengano date risposte telefonicamente, infatti esse saranno SOLO ED UNICAMENTE considerate tramite la loro pubblicazione sul nostro giornale.

A chi scrivere?

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:

PC GAME PARADE - THE MINISTRY OF GAME

V.le Espinasse 93 - 20157 Milano

Tieni anche tu le matite nel cassetto in alto?

Allora sei pronto per conoscere MIDITOP LEONARDO.
Potrai accenderlo,inserire floppy e CD senza nemmeno guardare,
perchè MIDITOP LEONARDO è l'unico PC con i comandi in alto,
là dove ti aspetti di trovarli. Come le matite.



Comex ha rivoluzionato il personal computer

SOTTO LA SCRIVANIA
Finora il solito desktop ti ha ingombrato il tavolo. Ora puoi mettere il PC sotto.
Con MidiTop Leonardo è facile, perchè è alto appena 46 cm: trova posto sotto qualsiasi scrivania.

GUADAGNI SPAZIO SOPRA
La scrivania diventa così più spaziosa e intelligente. Lavorare alla tastiera è più comodo. Il monitor è più in basso, ad un'altezza ottimale per gli occhi. Ecco il suo valore ergonomico.

A PORTATA DI MANO
MidiTop Leonardo ha floppy drive, lettore Cd-Rom e accensione ad altezza di ginocchio. Il movimento che devi compiere per raggiungere i comandi è quanto di più semplice e naturale.

NEL FUTURO
Nei prossimi anni i prodotti europei dovranno essere conformi alla direttiva CEE (Legge 626) per la sicurezza e la salute di chi lavora al videoterminale. MidiTop Leonardo è già perfetto.

5 ANNI DI GARANZIA
MidiTop Leonardo ha un bel design, tanta potenza, espandibilità ineguagliata e soddisfa ogni tua esigenza. La perfezione tecnica e la qualità sono firmate e garantite 5 anni da Comex.

INVENZIONE E BREVETTO
MidiTop Leonardo è stato brevettato da Comex (Brevetto n. RA95A000015) perchè le rivoluzioni vanno sempre "firmate". Il PC del futuro è già qui. Comex l'ha inventato per te.

MIDITOP® LEONARDO®
La forma perfetta

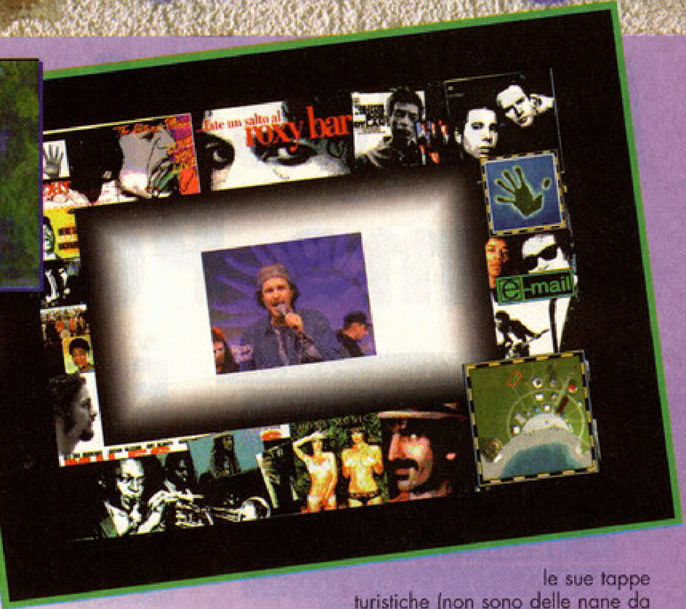
COMEX
i computer intelligenti

TUTTIFRUTTI - Ph. G. Biserni

Comex S.p.A. • via G. Bondi, 12 • 48100 Ravenna • Tel. 0544/459711 • Fax 0544/455566
GE 010/885929 • BA 080/5575490-510 • PN 0434/767698 • BO 051/729212 • ROMA 06/37353354 • NA 081/5223069 • SS 079/214215
http://www.comex.it


PC
GAME
PARADE
HTTP://WWW.CONTATTO.IT/PCGAME





a cura di Stefania Manca

Chiudete gli occhi e fate finta di essere su un'isola deserta, quasi assopiti sotto l'ombra di una palma. Il calore della sabbia accarezza tutto il vostro corpo, mentre il rumore di alcuni tamburi piano piano prende vita e fa da sottofondo a questa immagine idilliaca.
Non é un sogno, é realtà: é TAMBURO, il nuovo CD-ROM di Jovanotti che dopo l'avventura di "Ballerino" ci riprova.

Questo viaggio virtuale inizia cliccando con il mouse su un'isola sperduta nel mare di Boh, con panoramiche a 360° di realtà virtuale, visualizzate da più di 50 nodi QTVR.
Questa isola si chiama appunto Tamburo, perché é tramite il tamburo che lo sciamano si mette in contatto con lo spirito e poi grazie a questo crea il contatto con il resto della tribù.... Almeno questo é il concetto espresso da Capitano J. Drum, lo scopritore dell'isola.

A Tamburo, bellissima isola tropicale dalla strana forma di mano (e chissà perché non l'hanno chiamata "mano"!!!!) vivono felicemente Jovanotti, Saturnino and company.
Il paese si sviluppa attorno ad una piazza, Piazza Bob Marley; prendendo invece la circonvallazione ritmica si può fare il giro del paese da costa a costa.
Per essere poi il villaggio di un'isola deserta si può dire che sia decisamente ben fornito. Tanto per incominciare come qualsiasi paese che si rispetti, non manca il comune (quello purtroppo c'è sempre ed ovunque!!!). C'è un'edicola, un mercatino, un bar, una sala giochi, un ristorante, una biblioteca (Herman Hesse). Per i turisti più accaniti c'è la possibilità di trascorrere una splendida giornata al Museo di Lorenzo il Magnifico (non sto scherzando); per i più religiosi invece è consigliabile una visitina alla casa dello Spirito. A Tamburo c'è persino la possibilità di frequentare una scuola, la famosissima scuola Martin Luther King, dove da alcuni anni cercano, purtroppo invano, di far pronunciare bene la "esse" a Lorenzo "Jova" Cherubini.
Naturalmente ci sono altri posti, ma non vi posso raccontare tutto...
Come ogni isola che si rispetti anche Tamburo ha le sue tappe turistiche (non sono delle nane da fotografare!), prima fra tutte la casa di Jovanotti, dove all'interno troverete naturalmente lui dormiente che vi permetterà di osservare tutte le stanze. Molti oggetti si racconteranno da soli, mostrandovi un'ora circa di filmati originali e inediti di Lorenzo. Originali sono pure i metodi per fare partire i filmati: pere esempio se trovate una coppia di statue (feticci) dovrete semplicemente cliccare sui gioielli di lui (chi ha orecchie per intendere intenda!).
La cosa particolare di questo CD-ROM è la possibilità di connettersi direttamente al sito Soleluna e di mandare E-Mail cliccando sulle icone quando appaiono sullo schermo.
Buon viaggio!!!



a cura di Stefania Manca

Perché quando ero piccola non esistevano questi giochini e mi toccava fare i vestiti alla Barbie con gli stracci (sporchi)per la polvere di mia madre???
Finalmente, con Barbie Fashion Designer della Digital Domain, i sogni di molte bambine si realizzeranno: diventare in quattro e quattro otto una stilista d'alta moda che in pochi minuti riesce a confezionare abiti di gran classe e tutto questo grazie all'aiuto di un computer e di una stampante, oltre a, naturalmente, tanta fantasia (e devo dire che la possibilità di creare combinazioni con gli accessori proposti è talmente vasta che di fantasia ce ne vuole veramente molta!).
Di questo CD-ROM non si può che parlare bene. Infatti è semplicissimo da usare, poiché passo per passo una "Barbie" fuori campo vi racconterà ciò che dovrete fare, nei minimi particolari. Naturalmente all'inizio la "Barbie" vi darà pure una dimostrazione pratica dei punti che dovrete seguire.
A vostra disposizione troverete all'interno della confezione tutto il necessario per fabbricare i vostri modelli, dalla "stoffa" da stampare, ai colori per perfezionare i particolari. Ci sono persino 5 paia di scarpe da abbinare ad ogni abito, dal più casual a quello più sofisticato e naturalmente non potevano mancare tutti gli accessori da attaccare, comprese le roselline per l'abito più importante della sfilata: il vestito da sposa.
Si incomincia scegliendo il tipo di vestito che si intende creare ovvero un vestito casual, uno sportivo, uno da lavoro, un abito da sera o un meraviglioso abito da sposa. Naturalmente la "Barbie" fuori campo commenterà le vostre scelte, soprattutto quando ad un abito elegante abbinerete delle scarpe da ginnastica!!! In questa parte del gioco potrete stendere un bozzetto che curerete personalmente nei minimi particolari, scegliendo i colori, le decorazioni ed i ricami dei tessuti.
Finalmente arriva il momento della creazione del modello del quale prima potrete avere una visione complessiva indossato da una modella Barbie tridimensionale!!!
Anche in questo delicato momento la voce fuori campo interverrà dandovi consigli sul da farsi. E' consigliabile fare delle prove su carta prima di utilizzare i "tessuti" contenuti nella scatola, onde evitarne inutili sprechi! Come tutti i grandi stilisti che si rispettino, anche voi potrete gustarvi i dovuti riconoscimenti alle vostre fatiche con la favolosa sfilata tridimensionale, dove, tra l'altro, le caratteristiche dei vostri capolavori verranno messi in rilievo da un altrettanto eccellente grafica. Peccato, purtroppo, che al fine di vedere i vostri modelli sfilare dovrete aspettare 5 minuti per ognuno di essi. Un'altra pecca per questo CD-ROM è che per l'ennesima volta si tratta di un cd in lingua originale. Ma questo non costituisce un grosso problema, tanto tra brevissimo uscirà la versione italiana. Per quanto riguarda il salvataggio dei vostri capolavori non dovrete far altro che riporli in un armadio. Niente di più semplice: praticamente potrete lasciar giocare i vostri bambini da soli perché di sicuro non combineranno guai e soprattutto non si troveranno mai in difficoltà, visto che la loro amica Barbie li seguirà durante tutta la progettazione ed elaborazione dei modelli, anche se magari nella parte pratica la supervisione da parte di un adulto potrebbe essere di aiuto.
Non mi resta che augurarvi buon divertimento; comunque rimango del parere che questi giochi avrebbero dovuto inventarli prima!!!



Microsoft SideWinder Game Pad

Spinta dall'irrefrenabile voglia di affermarsi come leader in tutti i settori informatici, la Microsoft si sta gettando anima e corpo anche nei videogiochi, settore molto sottovalutato dalla maggior parte dei grandi dell'informatica (almeno fino ad ora).

a cura di Riccardo "Tfm" Merlini





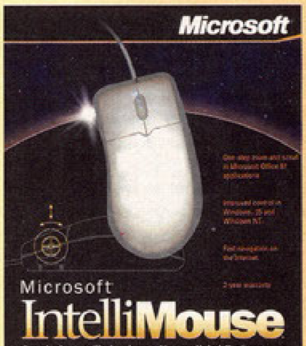
È però grazie ai videogiochi che si decide l'obsolescenza dei computer in quanto nessuna applicazione stressa la macchina più, tanto per fare un esempio, di un simulatore di guida. Grafica, sonoro, funzioni matematiche, gestione delle seriali, database: nei videogiochi c'è il non plus ultra della tecnica informatica. Come poteva fare la Microsoft a mancare all'appello?
Conoscendo bene lo stile commerciale dell'azienda più redditizia al mondo, non solo si è puntato a prodotti software (tra cui Monster Truck Madness), ma si sono introdotti anche 2 joystick (uno digitale e uno analogico) più un pad dalla forma particolarmente ergonomica il tutto per completare la gamma dei prodotti videoludici.
Iniziamo col dire che si possono collegare fino a 4 nuovi pad Microsoft in cascata, ed è possibile personalizzare ogni singolo tasto in base alle proprie esigenze. Facendo il conto dei tasti, il totale ammonta a 6 azionabili col pollice più 2 gestibili dagli indici ed usati prevalentemente per sparare. Il selettore a 8 direzioni è quello usato nei più classici pad per console. L'impugnatura del pad particolarmente studiata ci impegnerà entrambe le mani e al primo momento sembrerà di avere a che fare con un paio di cesoie da giardiniere ma non dubitate, si tratta di un buon prodotto: la precisione di funzionamento è elevata e tutto risulta sotto controllo. Ma il bello è la possibilità di crearsi un "profilo"; praticamente, grazie a Windows 95 sarà possibile stilare un database contenete le mappe dei tasti per ogni singolo gioco: in pratica, se decidiamo di creare il profilo di "Mercenaries" e assegniamo ai vari pulsanti del pad alcuni dei corrispondenti tasti della tastiera ogni volta che caricheremo il gioco il pad si autoconfigurerà in maniera opportuna.
Che vuoldire questo? Semplice, nessun problema di configurazione e menate varie. Che dire quindi? Il discorso che abbiamo cominciato per i monitor Goldstar e proseguito con la Mystique si arricchisce oggi con questo joypad della Microsoft che oltre ad essere di una comodità esasperante (nonostante, alla fin fine, la linea è quella del Playstation) è anche studiato in maniera intelligente dal punto di vista del software. Se volete giocare a Monster Truck Madness, Rayman o generalmente a dei giochi d'impostazione arcade avete trovato ciò che fa al caso vostro.

Microsoft Mouse 2 - IntelliMouse

Prima un joystick e poi un mouse; evviva la parcondicio!!!

a cura di Riccardo "TFM" Merlini

Il mouse è nato per semplificare l'uso del Pc e da quando è stato inventato il termine "pigiatasti" è scomparso. Se già adesso possiamo fare tutto muovendo la mano e premendo 2 tasti, d'ora in poi potremo limitare ancor più i movimenti della mano grazie ad un colpo di genio dei progettisti Microsoft. Tra i due tasti comunemente usati è stato creato un alloggiamento per una rotella che possiamo muovere in avanti o indietro premendola allo stesso tempo come fosse un terzo tasto.
Effettivamente può sembrare la scoperta dell'acqua calda, ma la comodità che si acquista è notevole. Dovendo scrivere al computer capita alle volte di dover rileggere in fretta la pagina precedente perché si è stati colti da un'idea folgorante: bisogna quindi distogliere lo sguardo dalle parole, cercare sul bordo destro dello schermo il punto giusto dove andare a cliccare per far scorrere lo schermo e se si hanno risoluzioni alte si perdono almeno 5 secondi tra il togliere la mano dalla tastiera, appoggiarla sul mouse, cliccare nel punto giusto e cercare il testo (ma come sei messo? L'hai cronometrato? NdBDM). Se poi il tutto viene eseguito in fretta si rischia di scorrere troppo il testo perdendo così ulteriore tempo per portarsi nel punto desiderato. Il risultato? Una volta che si è trovato ciò che si desidera l'idea è fuggita via! Il nuovo mouse Microsoft velocizza tutto questo: a prescindere dalla posizione del puntatore, premendo la morbida rotellina e ruotandola in alto o in basso il testo scorre automaticamente di tre righe in tre righe, oppure, senza muovere la rotella, spostando il mouse nella direzione desiderata, in base all'intensità dello spostamento, il testo scorrerà più o meno velocemente in modo così intuitivo che di più non si può. Oltre allo scrolling sono previste semplificazioni anche riguardo allo zooming (ingrandimento o rimpicciolimento).

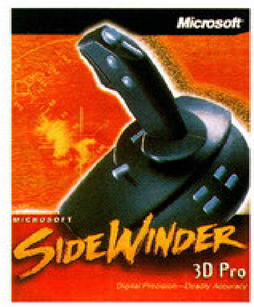


Il nuovo IntelliMouse funziona con Windows 95 e con tutti i futuri prodotti Microsoft come Office 97, Internet Explorer, ecc...
Insomma, a me è piaciuto.

Microsoft SideWinder

Prova a perdere se ci riesci.







Il nuovissimo Microsoft® SideWinder™ game pad è veramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi: 8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro e 1 switch di periferica, per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno speciale software che permette di eseguire contemporaneamente più azioni con un solo pulsante. Con l'hot plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente ottico-digitale: veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

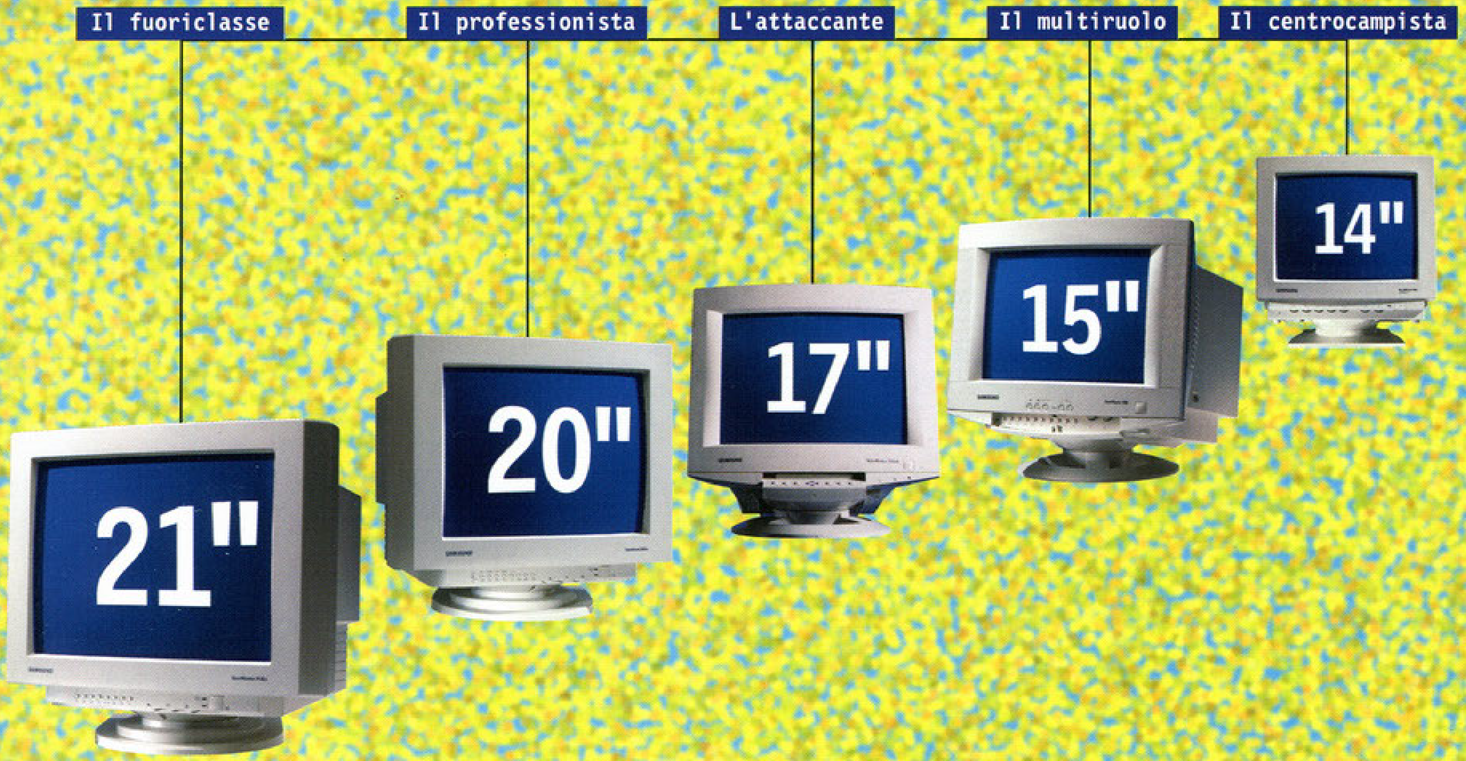
Microsoft

Dove vuoi andare oggi?® www.microsoft.com/italy/



Reteee!!!

Salve a tutti,
questa volta vorrei parlarvi di Internet, o meglio, di come si può giocare su Internet! L'idea mi è venuta l'altra sera quando il mio amico Carlo, un vero esperto di giochi on line, mi ha invitato a casa sua per mostrarmi le ultime novità di questo mondo ancora inesplorato dai più. Abbiamo iniziato con il più classico di tutti i giochi on line, ovvero Quake. L'ultimo titolo della iD Software può infatti essere giocato in Windows 95 da ben 16 giocatori collegati tra di loro attraverso la rete. In questo modo si paga la sola telefonata al proprio provider, proprio come se si stesse navigando con un browser, si sceglie un server e in pochi minuti si è pronti a giocare. Devo però ammettere che le prestazioni non mi hanno entusiasmato parecchio perché, pur disponendo di un modem piuttosto veloce, il gioco risultava scattoso e lento. Dopo qualche minuto di gioco abbiamo chiuso la finestra e, senza far cadere la linea, abbiamo lanciato il gioco di rally della Microsoft. In questo caso si poteva gareggiare con altri tre giocatori su decine di percorsi differenti: veramente divertente!
Dopo quasi mezz'ora di gioco su è giù per colline e valli purtroppo è caduta la linea e abbiamo dovuto richiamare il provider. Questa volta Carlo mi ha mostrato un gioco di guerra molto simile a Mech Warrior 2, ma giocabile da otto persone contemporaneamente; a dire il vero si trattava di un gioco ancora in test a cui Carlo poteva accedere perché beta tester (in pratica doveva giocarlo e poi segnalare gli eventuali difetti agli autori). Ora, tutto ciò è stato possibile perché comunque il mio amico aveva già scaricato dalla rete e installato sul suo PC il software necessario per giocare, ma vi assicuro che una volta fatta questa semplice operazione che non richiede più di 10 minuti non ci sono più altri intoppi.
Il racconto della mia piacevole serata è finito e veniamo quindi alle considerazioni che mi hanno spinto a scegliere questo argomento per l'articolo: tutti noi, o almeno la maggior parte, hanno iniziato a giocare su computer Commodore, come il C64 o l'Amiga. La maggior parte dei giochi per questi computer era bello perché si poteva giocare in compagnia degli amici. Non voglio dire che i giochi per PC sono solo per un giocatore, ma concorderete con me che lo spirito di un tempo è ben lontano quando si parla di avventure grafiche, film interattivi e simulazioni varie. Ritroviamo invece questo spirito in giochi come Duke Nukem e Quake che, giocati da soli, sono belli, ma via modem sono veramente eccezionali. A questo punto però ci troviamo ad un livello superiore: il multiplayer in cui si può competere solo in due e in genere si conosce il proprio avversario. Con Internet facciamo un ulteriore passo avanti: si gioca in quattro, otto o sedici persone, che si trovano tutte in un posto diverso del pianeta, si deve scrivere i messaggi in inglese e quasi mai si hanno informazioni sui propri avversari, che tra l'altro cambiano di volta in volta!
Spesso si sottovaluta questo aspetto di Internet e conosco parecchie persone che, pur navigando dalla mattina alla sera nel World Wide Web, non sapevano assolutamente niente di programmi di questo tipo. Tra l'altro se su Internet i giochi sono relativamente recenti, non lo sono invece sui BBS, dove da anni la gente si trova per sfide a Doom, Descent e Trade Wars. Sono proprio i navigatori di BBS i maggiori utilizzatori di giochi on line, forse perché, già abituati a settare i loro programmi di connessione con stringhe di inizializzazione e codici vari, non incontrano grandi problemi nel installare il software per giocare su Internet.
A questo punto è d'obbligo darvi qualche indirizzo per farvi provare direttamente qualche gioco (sempre che disponiate di un modem!). Iniziamo con Intenet Gaming Zone (www.zone.com) a cui potete accedere con il software che trovate sul CD-ROM di questo mese (directory stuff\gamezone), in questo sito si trovano tutti i giochi classici come gli scacchi, il reversi, vari giochi di carte e da tavolo. Se invece preferite giochi più movimentati tipo Command & Conquer e Mech Warrior 2, allora collegatevi al sito di videogiochi di Video On Line (www.vol.it/IT/IT/VIDEOGAMES/kaliser.htm). Per concludere eccovi l'indirizzo del più importante sito dedicato a Quake, nel quale trovate l'indirizzo di tutti i server per il gioco multiplayer: Quake Stomping Ground (www.stomped.com/files.quakec.html).
Buon divertimento!



La migliore formazione under 21"

Samsung ha messo in campo la formazione migliore: i professionisti da 21" e 20" per gli ambienti CAD/CAM, gli attaccanti da 17" che si adattano a ogni esigenza, i multiruolo da 15" con una spiccata vocazione multimediale perfetta per Internet e un centrocampista di prim'ordine, il 14" per marcare anche le applicazioni più semplici. Nella squadra dei Monitor Samsung giocano un ruolo determinante l'affidabilità, la fedeltà, la brillantezza dei colori, la luminosità dello schermo e la perfetta definizione delle immagini. E il risultato sarà sempre vincente! Ulteriori informazioni presso i migliori negozi di informatica oppure scrivendo a: Samsung Electronics Italia Spa - Div. Information Equipment - Via C. Donat Cattin, 5 - 20063 Cernusco s/N. - Milano - Tel. 02/921891

SAMSUNG

TOTAL QUALITY LIFE

VELOCITÀ MAGICA
3D, WINDOWS & VIDEO



MATROX MYSTIQUE®

La tecnologia avanzata Matrox trasforma il modo di lavorare, studiare e divertirsi con il PC.

Accanto a Matrox Millennium, il famoso acceleratore grafico professionale, ecco Matrox Mystique, l'esplosiva scheda per l'azienda, l'ufficio e la casa.

L'acceleratore grafico Matrox Mystique, di facilissima installazione, offre super efficienza ai programmi in Windows 95, sequenze video rapide e di ottima qualità alle applicazioni multimediali, velocità incredibile sia ai nuovi giochi in Direct3D che a quelli in DOS.

Matrox Mystique ha caratteristiche uniche: chip MGA 1064SG a 64 bit, bus PCI ottimizzato, veloce memoria SGRAM, RAMDAC a 170 MHz, colori reali a 1280 x 1024 fino a 85 Hz, risoluzione fino a 1600 x 1200 non interallacciata a 60 Hz, super VGA a 32 bit.

Grazie all'accelerazione 3D texture mapping a correzione prospettica, l'azione iper-realistica scorre a tutto schermo senza scatti a velocità imbattibile; la completa accelerazione video propone fluide sequenze AVI ed MPEG; un'accelerazione grafica senza confronti, potenziata da driver solidi e comode utilità, rende Windows brillante e semplice.

Matrox Mystique arriva nelle versioni a 2MB (espandibile a 4) e 4MB, insieme ad una fantastica dotazione software per 3D Web browser, lettura MPEG oltre a 3 entusiasmanti nuovi videogiochi.

Con Matrox Mystique il vostro sistema multimediale è a prova di futuro; scoprite un nuovo eccitante universo con i nuovi moduli video per decodifica hardware MPEG, ingresso video da sorgenti esterne, uscita video TV compatibile, sintonizzazione TV sul PC, ed altro ancora! (disponibili ai primi '97)

Velocità magica, prezzo magico. Matrox Mystique: Lire 399.000 (prezzo suggerito di vendita, comprensivo di IVA, per la versione a 2MB).

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.
3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

matrox

SOFTWARE E GIOCHI IN DOTAZIONE

Destruction Derby 2 · MechWarrior 2 31st Century Combat · Scorched Planet · Software MPEG Player · VREAM WIRL